# CONTINUE

［コンティニュー］ Vol.8

## 16-BIT

## メガドライブ大全

隔月化スタート!!

田尻 智インタビュー第2弾!

2002年ベストゲーム&超クソゲー

Xbox Liveにコージー冨田が出現!!




メガドラ兄さん復活!


XBOX
Victor・JVC
敵陣突破。
五感を研ぎ澄まし、敵の気配を探り、ターゲットを撃て。
ネットワークで更なる戦場へ
Xbox LIVE™ 対応
ボイスチャットを駆使して戦う、仲間との団体戦や、
個人の生き残りを賭けたバトルロワイヤルなど、
様々なサバイバルゲームが可能。
タクティカルアクション
MUZZLE FLASH
マズル フラッシュ
Xboxが可能にした広大なフィールド、5.1chサラウンドならではの臨場感!
かつてないリアルな戦場体験へ。
距離を感じる戦場
周囲数キロメートルに及ぶ完全3Dの戦場が新たな興奮を生む。長距離・中距離・短距離の銃の使い分けや、自由に攻略できるルート設定が、高い戦略性を必要とする。
気配の漂う戦場
吹き付ける風、河の流れ、巡回する敵の足音、飛び交う銃弾、前後左右の5.1chサラウンドが生み出した緊迫の戦場には、戦いに勝つ為の気配に満ちている。
様々な条件下の戦場
砂塵の吹き荒れる砂漠のステージや目の前がホワイトアウトする雪山、複雑に建造物の入り込んだ人口島など、攻略のポイントが異なるステージが幾つも用意されている。
2003年2月27日 発売予定／標準価格:6,800円(税抜)
◆プレイヤー人数(1人) ◆Xbox LIVEにて最大8人のオンラインプレイが可能
◆セーブ(ハードディスクおよびメモリユニット対応)
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F ホームページ http://www.vis.co.jp/
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは、Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。
©2003 Victor Interactive Software Inc.
購入者キャンペーン Campaign
もっとサバイバルゲームしよう!
[東京マルイ ソフトエアーガンキャンペーン]
ネットに繋げば、そこはサバイバルゲームの戦場だ!
「マズルフラッシュ」の購入者から抽選で14名様に東京マルイのソフトエアーガンが当たる!
MARUI 東京マルイ
A賞 MP5A5／2名様
B賞 M3 スーパー90／2名様
C賞 ガバメント M1911A1 10名様
※18才未満の方は応募することはできません。
※応募締めきり:2003年3月末日消印有効
※発表は発送をもってかえさせていただきます。
予約特典 Privilege
ネットワークで戦え
[熱闘キャンペーン]
カモネットで武装完了
1 Xboxを覆うネットがもらえる。
迷彩カモフラージュネット
※写真は使用例です。Xbox本体は含まれておりません。
2 マズルフラッシュ オリジナル カスタムシール
※数には限りがございます。なくなり次第、終了とさせていただきます。
※上記2点のグッズがセットでもらえます。
※デザインは変更する場合がございます。
※ご予約はXboxお取り扱いのショップまで。
©Tsutomu Takahashi 2002


CONTINUE
Vol.8
FOR
MEGADRIVERS
CUSTOM

# CONTENTS




COVER CREDIT
illustration：サムシング吉松

「『メガドライブ大全』の表紙には黒地に黄金の“16-BIT”しかあり得ないッ!」ということで、今回のビジュアルが完成しました。メガドラのデザインを可能な限り再現した特殊仕様。本誌がメガドラに捧げる“ホンマもんの敬意”を、この表紙から感じ取っていただけると嬉しいです。表紙に付いた赤い帯は再剥離性で、はがすと完璧な“黒地に黄金の16-BIT”になります！（編集部）

# CNT NEWS

＊「今回の購入は不安でした。すると、巻頭に自分の書いたメールと隔月化の記事が。タイヘン失礼いたしました。いやあ、喜ばしい。もちろん、これからも応援させていただきます！」（編集部に届いたメールより）

1＊ SHIELD

## 追悼・深作欣二監督

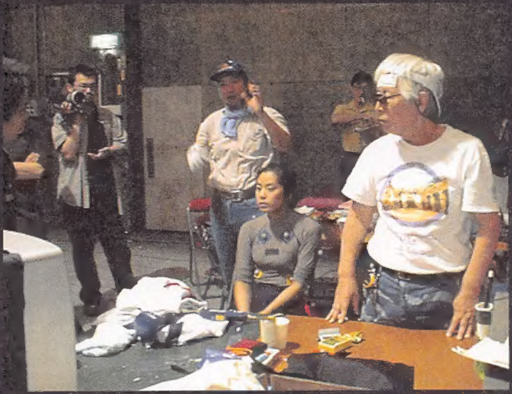
「ゲームという世界を私は未経験、いくつになっても初体験というものは心躍るもので、これは是非やってみたい」

1月12日未明に亡くなられた、深作欣二監督がゲーム『クロックタワー3』（カプコン／昨年12月発売）制作発表にあたっての発言である。

映画監督がゲームのCGムービーを演出したことは、過去にもある。しかし、深作監督は60本もの映画を監督した日本映画界の巨匠。また当時「バトル・ロワイアル」が大ヒットし、次回作が待たれていた。果たしてゲームやCG制作をどこまで理解できるのか、また本気で取り組むのか、失礼な話だが疑問に思っていた。しかし現場を見て、そんな疑問は一瞬にして吹き飛んだ。モーションキャプチャという初めて体験する収録に、監督は好奇心まんまんで臨み、瞬く間に自分のペースで現場を支配した。深作監督には、あきらめるとか、妥協するという言葉はない。常に自分のイメージする芝居を追及し、さらにその上を役者に要求する。台本は何度も書き直され、ワンカットさえ収録できない日もあった。今から思えば、そのとき監督は癌という病気と闘いながらの現場であったはずなのだが、朝まで続く収録を自らエネルギッシュに引っ張っていった。




映画とゲームは違うメディアであり、楽しみ方は異なる。しかし監督にとっては演出する、作品を作り出すという点において、まったく同じことであった。そういえば深作監督は「仁義なき戦い」というアクション作品で一世を風靡しておきながら、「蒲田行進曲」では人間ドラマを描き、「華の乱」など文芸大作にも挑戦している。ゲームも新しいジャンルへの挑戦であり、「心躍る初体験」であったのだろう。



筆者はその現場を、メイキングのディレクターとして長期間に渡り取材、撮影させていただく幸運に恵まれた。何事もあきらめず、より良い作品を作り出そうとする監督の姿に、自らの仕事に対する取り組み方を、改めて考えさせられた現場であった。

今、深作欣二監督の死を深く悼むとともに、その物作りへのこだわりが、映画界だけでなく、ゲーム業界にも受け継がれることを期待したい。監督はこうも言っている。

「いい加減ですむ仕事はない、油断したらなめられるよ」

（ジャーナリスト／ディレクター・橘 寛基）

【＊1】テレビ朝日「1984」で橘氏制作のゲーム特集を放送中！ http://www.1984.jp/game/

2 ＊ SHIELD

# ゲームボーイアドバンスSP登場!!

## 待望のフロントライト搭載!

1月下旬、昨年後半より噂のあった新型アドバンスこと任天堂「ゲームボーイアドバンスSP」が発表された。成人ユーザーも意識した「高級モデル」という位置づけで、コンパクトなデザインやカラーリングは高級感がアップ。電源は充電式になり、何よりユーザー待望の「フロントライト付きディスプレイ」になった。この独自のディスプレイは、携帯電話などのELバックライトと異なりひとつの光源で、画面全体が均一に照らし出す。またライトを消せば従来機とほぼ同じ感覚で（晴天の屋外でも）使えるというスグレモノだ。




その他の基本性能はアドバンスと同等だが、キーストロークが浅かったり、LRボタンが小さいあたりは好みが分かれるところ。なお気になる価格は1万2500円（税抜）。「高級」と呼ぶには微妙な価格だが、良好な携帯ディスプレイを得たアドバンスは、今後、何かゲーム以外の拡張がなされるのではないだろうか。なお発売は2月14日、3月には海外でも発売される。

（島村祐助：8ボール）

【＊2】カラーは「プラチナシルバー」「アズライトブルー」「オニキスブラック」！

3 ＊ SHIELD

# 「ときめきファンド」を買ったゲームライター

50×88円。それが『ときめきメモリアル（以下、ときめき）』に2年間を捧げた代償でした。ついに「ゲームファンド ときめきメモリアル」の償還金額が決まったのです。

あれは21世紀を間近に控えた2000年10月のこと。コナミとマネックス証券が『ときめき3』と『ときめき Girl's Side』の制作費を、ユーザーのファンドによる投資で調達するという発表を行ったのです。僕には、その発表がファンへの挑戦状、いや、踏み絵に見えました。そりゃ、僕は『ときめき』で恋を知り、女を知り、失恋した男。買わずにいられようか! すぐさま銀行口座から全額下ろし、50万円を投資したのです。



結果として、この「ゲームファンド」にはなんと2738件もの申し込みがあり、7.7億円の資金調達ができたそうです。同病相哀れむというか。すげえなあ、オイ。




それからは投資家用サイトでメタルユーキさんの週刊エッセイを読みふける毎日。「おーす、メタルユーキだ～!」の書き出しは、今でも忘れられません。我が家に『ときめき3』が届けられたときには驚きました。宅配便のあんちゃんが持ってきた荷物から、ほのかな桃の香りが……。「桃の缶詰」かな、と思ってわくわくして開けたら、限定版『ときめき3』（桃の香り付き）だったんです。あやうく冷蔵庫にしまっちゃうとこだったよ!

ファンによる、ファンのためのゲームファンド。残念ながら償還率は1万円につき1万88円。投資としては効率のいいもんとは言えません。第2のゲームファンドはもうないと考えてもいいでしょう。それでも、僕は誇りを持っています。なぜなら、少なくともこの2年間、『ときめき』シリーズは僕のゲームだったのですから!　（志田英邦）

【＊3】エンディングロールで流れる株主サマ志田氏の名前。これぞファン冥利に尽きる!?

## サムシング吉松のバトルエンターテイメント



ユークスの人気シリーズ『エキサイティングプロレス』。その超絶すぎるエディットレスラー機能をフルに（本当に、むやみやたらとフルに）活用したイベント、その名も「サムシング吉松の『エキプロ3』バカエディット妄想ゲームプロレス団体EWF、今夜旗揚げ!!」が来たる3月27日（木）、新宿歌舞伎町のロフトプラスワンで開催されます。

出場予定エディットレスラーはモー○。の皆さんやマンガ、アニメのキャラクターなどなど。ボクも見せてもらったんだけど……なんと、まあ、スゴイことになってます。でも、サイコーに笑える。こういう"バカ負け"する企画、ホント大好き！

詳しくはロフトプラスワンのホームページ（http://www.loft-prj.co.jp/PLUSONE）を要チェック。一夜限りのファンタジーファイトを味わいやがれ!

（編集部・林）



## 『コンティニュー』よりもインディーズな『sim』

僕も『モンスーン』というインディーズマガジンを作っていたので、インディーズマガジンの産みの苦労はよく知っています。「ああいうことを積極的にやる若い人は、なかなか出てこないんじゃないか」と思っていたら、早くも出てきましたニュージェネレーション！ 表紙は思いきりファミカセラインで、名前は『sim』。いいんじゃない？ 特集はデザイナーズリパブリック、ネンド、スプートニク、田中圭一、横山裕一などなど。

編集長の古屋蔵人くん（21歳。若ッ!）は『ファイナルファンタジーXI』にハマっているらしく、本誌も読んでくれているようです。ありがとうございます。子供に書かせたレア社の残虐ゲーム『BUD FUR DAY』の感想文なんか、先を越された感じで、笑かせてもらいました。

本誌読者にはおなじみ秋葉原のメッセサンオー・カオス館（ここに持ち込んだの偉い！）でも購入できるので、気になった人はチェックプリーズ。　（編集部・御子柴）

『sim』　定価900円（税込）sim-cmn刊
http://www.sim-cmn.com/



## 世紀の問題作、その名は『抗日』

某月某日、編集部に驚異的な情報がもたらされた。「中国でヤバいゲームが作られている!」……送られてきた資料や画面写真を見ると、そこには血まみれになった日本兵の姿が……。PCゲーム『抗日』は、第二次世界大戦の上海が舞台で、自らの財を投げうって民間抗日組織を結成した主人公「華成龍」が、襲いかかる日本兵やサムライ（?）を倒しまくるというFPSらしい。

まだ完成しておらず、編集部も未プレイなのでなんとも言えないのだが、激しく物議を醸しそうな予感がビンビンする。資料には思いっきり「プレイヤーは中華民族の存亡に関わる一大事件とその深い傷を目の当たりにすることになります」と書いてあるし……。

一体どんな内容なのか？ 果たして完成するのか？ 日本でも発売されるのか？

日本と中国の関係が悪化しないことを祈りつつ、待て次号！（編集部）

開発は中国のe-Pie Entertainment & Technology Corporation。



【＊4】最新作『エキサイティングプロレス4』は現在絶賛発売中！

【＊5】3000部限定のシリアルナンバー付き。急げ！

【＊6】編集部へのお問い合わせはご遠慮くださいませ……。


32X
SUPER 32X
SEGA
16-BIT
PHONES VOL
RESET
POWER
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD
SEGA
READY

# drive




mega

メガドライブは、「明日」だらけのハードだった。

なにせボディはデカくて黒い。「16-BIT」の金ぴか任侠ロゴ、64色しかカラーが出ない。ACアダプターは場所を取る、しかも最大3つまで増える、ドラクエもFFも遊べやしない。

でも、「やればできる子」なのだ。機能的にはスーファミとくらべて遜色ないのに、世間に分かってもらえないだけ。そんな逆境が、いわゆる熱心な「メガドライバー」を大量に生んだ。彼ら、いや"俺たち"にとっては、歯がゆくてたまらなかった。明日こそメジャーに、明日こそシェア向上を目指せ──「あしたのメガドラ」に昼も夜も明け暮れていたものだ。

行き場のない熱気が何の役に立ったのか、はたしてよく分からない。ユーザーがやきもきしているのに、当のセガはどこ吹く風で、ろくなCMも打たない。そうした素っ気なさも手伝って、寄ると触るとメガドラの話ばかり。おかげで「ラスタスクロールうんぬん」とメシ食いながら雑談できる同志兼マブダチがやたらと増えた。

そこに秘密兵器、メガCDがさっそうと登場。おりから『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』という特上の追い風も吹き、スーファミへの巻き返しの期待が沸き立つ。『約5万円のオプションを付ければ、他のハードなんか目じゃない』の中の「約5万円」が大問題なのに気付かないぐらい、脳みそが煮えくり返っていたのだ。

「16-BIT」の金文字が朽ちるまで、メガドラは戦い抜いた。その横には、剣が折れれば剣となり、盾が砕ければ身を投げ出す戦友(とも)がいた。ゲームアーツ、トレジャー、テクノソフト、電波新聞社、ええい全部リストを挙げてしまいたい！ カラー数も少なく冴えない画面、天(セガ)からの資質は2～3年で尽きていたアイツ。それに「明日」を与え続けたのは、きら星のごとく存在したサードパーティだった。1日1日が積もり積もって、ファミコンに迫る7年間の大長寿&大往生だ。

ロッキーよりくじけず、ターミネーター並みにしつこく、ジェイソンのように何度でも蘇ったハード。8年間、苦しくも楽しい夢をありがとう！ と万感込めて叫んだら、「スーパー32X」でも付けて復活しそうだから侮れない。

(多根清史)

# audio and visual intelligent terminal high grade multipurpose use

## 16BIT BY SEGA

## megadrive 1988-1996

# メガドライブ大全

文＝多根清史／箭本進一／阿部広樹／編集部




## 1988年『ドラクエⅢ』発売





# スペースハリアーII

ジャンル：シューティング

メーカー：セガ

発売日：1988.10.29







黄金に輝く「16-BIT」の刻印と共に登場した『スペースハリアーII』。アーケードのオリジナル『スペースハリアー』にはかなわなかったが、記念すべきメガドライブと発売同時タイトル。

本体と同時に発売された記念すべき1本は、アーケード史に残る名作体感シューティングの続編だった！驚愕の"疑似3D"で「16-BIT」の実力をアグレッシブにアピール……できたのか？

## 16-BIT vs ゲーセン、いきなり対決！

メガドライブのど真ん中に金色に輝く「16-BIT」の文字。ハードの名前である「MEGA DRIVE」を隅っこへと押しのけ、なぜこの数字のほうがデカい顔をしていたのだろうか？

今となっては16ビットや32ビットは、LSIチップの処理能力をはかる目安のひとつに過ぎない。しかし、ファミコンほか8ビットゲーム機たちの花盛りは、10年近くも長引いた。「16-BIT」の金文字は、セガから叩きつけられた「過去と未来の線引き」宣言だったわけだ。

『スペースハリアーII』は、そういう大ミエの落とし前をつけにやってきた、一発目のメガドラ用ソフトだ。元の『スペースハリアー』と言えば、セガマークIIIやPCエンジン、果てはファミコンまで、プラットホームの壁を越えて移植の引く手あまた。その度に「166万円の筐体」と家庭用ハードとの格の差を思い知らせた、ゲームセンター生まれの3Dシューティングである。言わば豪腕をほこる「外敵」に、新米のゲーム機がどう立ち向かうのか？ 固唾を飲んで見守られたのだ。

が、スカされた。

主人公のハリアーが赤く（ダサく）なったのはまだしも、長い巨体のうねるボスたちはいなくなり、代わりに三首の亀、空っぽのヨロイ、そして血色の悪いオバハンの顔面……。『スペハリ』の魅力のひとつ、流れるような多関接のデカキャラたちは、思い切りよく削られていた。まっ向からのタイマン勝負は避けられたのだ。

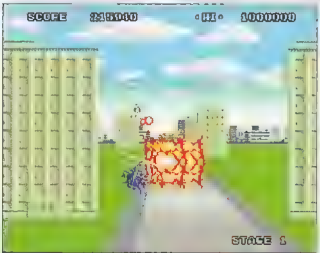
だからって『スペハリII』が面白くない、ということは微塵もない。オリジナルには及ばなかったが、並みの家庭用ゲームと比べれば、擬似3D画面のスクロールはなめらかだし、FM音源のかき鳴らすサウンドも悪くない。まばゆい「16-BIT」の光の中から、欠点も愛きょうもあるメガドラが抜け出してきた。そんな出会いをくれたゲームである。（多根清史）

## スーパーサンダーブレード

ジャンル：シューティング

メーカー：セガ

発売日：1988.10.29




アーケードで本作に魅了されてメガドラ本体とこのソフトを共に買った人、多し。その結果はご想像にお任せします……。

### メガドラ、いきなり敗北を知る！

初期発売のタイトルは、ゲーム機の守備範囲の広さを見せる「おひろめ」も兼ねている。なのにメガドラさんと来たら、『スペースハリアーⅡ』と『スーパーサンダーブレード』の体感ゲーム×2本立て。思いっきりキャラ被ってるって！ 3番4番のクリーンナップにはなりきれず、借りてきた外人選手ばりに仲良く大振り。ケタ外れのスケール感だけが伝わってきた駆け出しのメガドラだった。

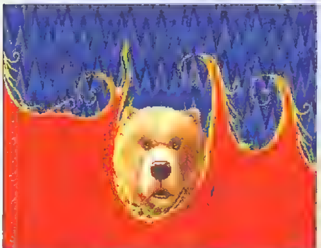
「スーパー」と自分で言うソフトに「スーパーな出来」の前例ナシ！ むしろ「ゴージャスな仕様の原作をいかに割り引くか」という、安いほうにスーパーな腕の振るい方に見せ場がたくさん。原作では迫力満点だった立体的なビルも、移植版ではにょきにょき生えてくる板チョコに割り引き。操る主役メカ＝遅いヘリのため、『スペハリⅡ』のように背景を流し去るわけにもいかず、板チョコを避けて板チョコに激突を繰り返す始末。後にソニックチームの中裕司社長が、たった2ヶ月で作った作品と知って心を打たれ……もっと時間かけてくださいよぉ！　(多根清史)

## 獣王記

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1988.11.27



怒りの獣神・クマ男に変身！愛らしい瞳つきそのままに、生態ピラミッドのどん底につき超不幸に。引っかきも届かないのよね。

### パチンコより、こっちが元祖！

貧弱なボクでも、謎のボールを取り続けるだけでムキムキに！ ステロイド汁を一升ビンでラッパ飲みした悪酔いがジャケ絵にもあふれかえってますが、1ミリ違わずその通りの内容です。殴って蹴ってジャンプして、ガイコツや悪の魔法使いをぶっ倒せと言われても、『源平討魔伝』や『ブラックドラゴン』とか、傑作アクションを養分にして育った僕らだよ？ しかし初期のメガドラ用ソフトには、これ以外の選択肢ナシ。雨の降らない砂漠では、青汁だってドンペリなみの貴重品！

見るからにヨワヨワな「ノーマルボディ」→Tシャツを破って「マッスルボディ」→立派な「マキシマムボディ」に成長したところで、「ダメージ受けてる最中は無敵」の仕様がないために、立て続けに追い打ちを食らって死にまくり。ガマンを重ねて、最強の「獣人」に成りあがれば、豪快な必殺技が増えて癒された気分に。狼は飛び蹴り、竜はビーム&バリアの多芸ぶり。けど何ゆえ熊だけ、愛らしい「ひっかき」なのか……プーさん？　(多根清史)

# おそ松くん はちゃめちゃ劇場

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1988.12.24



迷路を進むおそ松。本作のステージは複雑な繋がり方をしており、そうした意味ではゲーム全体が巨大な迷路であるとも言える。

## 一松かカラ松か分かりません

ステージは3つと少なめながらも「意味ありげな風船や扉がフェイク」「正解ルートは穴の中」「ループし続けるルートがある」といったトリックが詰まっている本作は、正解を知らないと途方に暮れること間違いなし。逆に正解さえ知っていれば短時間でのゴールが可能という“アバウトな鬼教官”といった感じのスタイルは発売当初から議論を巻き起こし、挙げ句の果てにタイムアタックを始める者まで生み出しました。

おそ松くんの武器は「敵に届かないパチンコ」と遅いジャンプ。彼を操って難解なマップをひたすらにさ迷っていると、腕が上がるのと引き換えに、コミカルな敵（赤塚キャラ）を笑う心の余裕がなくなっているのに気付いて愕然とします。

最初は敵に届かなかったパチンコは、兄弟を助けると徐々にパワーアップ！ しかし「そろそろ使い物になってきた」あたりでゲームが終わってしまうのが、本作の空しさに拍車をかけています。　（前本進一）

# アレックスキッド 天空魔城

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1989.2.10



ファンシーな主人公にファンシーな車だが、自キャラの攻撃範囲は短く、敵に触れた瞬間に即死というハードコアなモノだった。

## 激辛アクション十脱衣ジャンケン！

ほんわかした音楽に、うららかな青空。パステルカラーの町に繰り出すと、真っ赤な車にハネられて死亡……これや、これがセガっちゅうもんや！ 大きめのキャラクターをブンブン操る技術力の高さと、「かすったら即死」の野生ルールがまっ向から激突。今、頭上をヒゲ男（イタリア系）がジャンプして飛び越した気配がしたよ。

およそ敵意の感じられないオブジェに殺害されながら、主人公のアレックス（キッド・オサール）は、やたら当てにくい横キックで立ち向かう。拾ったアイテムを身に付けると、足からビームを発射。もはやジャンプ・アクションの本分が行方不明なのも、アーリー・セガらしさってヤツだ。そして激辛ロードを突破した先のボスとは、運まかせのジャンケン勝負。今までの苦労が、クジ引きで台なしかい！ ああ、名作『アレックスキッド ミラクルワールド』（セガマークⅢ用）の続編として待ち望んでいたのに……。「スタコラスタコラ サッサ～」とBGMのまんまに消えていったアレクに、敬礼！　（多根清史）



セガの看板RPGである「ファンタシースター」シリーズの第2作目。技術力も高ければ、乗り越えるハードルも高く、シナリオもハード。



現在「ファンタシースター」シリーズは、独特の世界観をそのままに日本のコンシューマオンラインゲームのスタンダードとなりつつある。

## 地球に優しく、プレイヤーに厳しく

初めの印象は「奇妙なゲーム」だった。

途方もなく高いレベルの技術を、湯水のように注ぎ込んでいる。でもって、わざわざハードルを引き上げ、遊びづらくしていた。何故だーっ!?

「マザーブレインという きょだいな メインコンピューターが せかいをしはいする げんだいにおいて ゆめなどという あいまいなものに センチメンタルに なるなんて ナンセンスいがいの なにものでもない」

冒頭、主人公のユーシスが夢に見たのは、前作『ファンタシースター』のヒロイン、アリサが怪物に痛めつけられて力尽きようとする姿だ。そんな悪夢さえも許されない、科学の粋を集めた「バイオシステム」に守られ、人々は暮らしを営んでいた。砂漠の星「モタビア」を緑豊かに変えた同じシステムが、今や悪性生物「バイオモンスター」を生み出している皮肉。だが、勇気を失わない者たちは「ハンター」と呼ばれ、脅威を取りのぞこうとした。ユーシスは、その中のひとりである。

科学万能主義への警鐘。SF小説ではありふれたテーマだが、RPGでは、がぜん別の意味合いを帯びる。いわく「楽なゲームを遊ぶな」というスパルタン思想だ。

流れる宇宙空間をバックに、銃を撃ち、剣を振り下ろし、ツメで引っかくというアクションたっぷりに描く戦闘シーン。そしてダンジョンは平面ながら、手前には天井のパイプ、後ろには通路を置き、それぞれ別々の速度でスクロールして奥行きある立体感を表現する手法は、マジックそのものだった。「進化し過ぎた科学は魔法と変わらない」というヤツだ。

なのにダンジョンの作りときたら、遠回り、遠回り、また遠回りの連続。ごほうびナシ、抜け道もナシ。それでいて隠しアイテムに「ビジフォン」、つまり「どこでもセーブ」がある。ラクさせる技術があるのに、わーざーと使ってない。性格、悪ッ!!

しかし、それが「殺伐の心」に馴染んだ。

今も語りつがれる、シリーズ屈指のヒロイン「ネイ」の悲劇も、ラストの救いのなさも、ここで根ほり葉ほり語るヤボはしない。物語だけを取り出せば、しおれて立ち枯れる恐れもある。あれから10年と少し、ネットゲームになった『ファンタシースターオンライン』で「殺伐仲間」たちと初対面。ひとりぼっちじゃなかったのを知って、マジにくやしかったんだぞ。（多根清史）

# ファンタシースターⅡ
## 還らざる時の終わりに

ジャンル：RPG

メーカー：セガ

発売日：1989.3.21




マークⅡに始まり、現在は日本のオンラインRPGの先駆けとして絶賛展開中の、セガが誇る人気シリーズの第2作。ハードな世界観&難易度は、メガドラユーザーの“踏み絵”なのだ！

### 「殺伐」に立ち帰るRPG

仲良しごっこはもうゴメンだ。

5年も経てば、シベリアの永久凍土だって溶ける。最果ての地を見に訪れた探検家が、緑が芽を吹き、散歩したいぐらい温暖化した土地に留まる魅力を感じるだろうか？ ファミコンは、家庭の中にゲームの住みかを作り、僕らにとって心地よい場所に変えた。だから、言いようのない居心地の悪さをおぼえた。「すいもんのカギ」を教え合う暖かさに耐えられなくなっていた。

それは「マイノリティ」という言葉でさえ生ぬるかった。

かなうなら、再び一個の人間として、ゲームと向き合いたかった。300万人が遊ぶから俺もやる、なんておくびにも望んだことはない。リセットをかけ、1対1の空間が持てた地点へと戻りたかった。周りは絶対0度の真空で上等。絆を深める仲間はいらない。寄らば斬るその殺伐に立ち帰る、メガドラは一種の「タイムマシン」だったのだ。

そんなときに降ってわいた『ファンタシースターⅡ』は、心にぽっかりと空いた穴に、石膏で型を取ったようにシッカリとはまった。

あえて言うと、これは天下取りを目指すゲームメーカーにとって不幸である。個人のナイーブな心を救っていれば、札束を握りしめた大衆が待つ日なたに出られはしない。今の乾いたご時世に「三国志」の桃園の誓いを結んでどうするのかと。

思い出は美化されるというが、当時も「アバタはアバタ」だ。難しくてツラくて、セガのRPG制作における不器用さを痛いほど感じていたさ。しかし、メガドラを買うことイコール「わが道をゆく」であり、さらにイコール「オレ専用の苦労」だ。買って出たイバラの道を、ほかの誰にも歩かせるものか。理不尽な難しさを吹っかけられても、足もとでバラバラ人が脱落してゆくのを笑って見送った僕らの顔には、すさまじい殺気と幸福感が入り混じっていたはずだ。

# 大魔界村

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1989.8.3







アーケードからの移植作だが、グラフィックや音の質だけでなく2周目も再現されているという驚異の内容。この移植がなければ『ソニック』は存在しなかった！（本誌第3号参照）

アーケードで大人気のアクションを移植。グラフィックとゲーム性をギリギリ両立させて大反響、多くのユーザーがこの1本のためにメガドラを購入したという、初期の傑作キラーソフトだ！

## メガドラにホレた！驚愕の移植

『大魔界村』は、ファミコン用も人気だった『魔界村』の「2」ではなく、より「大」きい『魔界村』を名乗ったタイトルだ。その約束通り、主人公アーサーの武器も増え、魔法のヨロイをまとい、ボスも巨大になり、地形はフクザツな起伏に富んで、「続編のジンクス」を乗り越えた。しかし、高すぎるポテンシャルは、家庭用への移植の道を閉ざしかねない。本作は、メガドラの総力をかき集めて「完全移植」をやりとげ（難易度イージーがハードとほとんど変わりなかったりするが）、「捕われの姫君」を救い出した作品なのだ。

ナイトの名は、中裕司といった。泣く子もにっこりさせる、現「ソニックチーム」の社長である。88年のAOUショーで公開された『大魔界村』に惚れ込み、メガドラへの移植をかけ合ったという。原作は、当時ゲームセンターの最先端基板だった「CPシステム」上で動いていた。たかだか1万数千円のおもちゃが、敵に回していい相手ではない。

シロウト目にも、パワーの差は大人と子供ほどあった。両者に共通するのは、心臓に当たるCPUが同じ「68000」というのみ。それもメガドラに積まれたのは、速さが半分以下の廉価バージョンだ。家庭用としては大容量の6メガROMも、原作の莫大なデータ量の前には、10分の1にすぎない。立ちはだかる壁は高く、ぶ厚かった。それを、6800円のカートリッジが、こなごなに打ち砕いた。

ぶっちゃけ家庭用ゲームには、ハードの非力さに隠れて、プログラムの手抜きをしてる不信が晴れなかったのだ。だから、アーサーの滑らかな動きを見たとたん、これを作った人がセガにいるなら、もう少しだけメガドラに付き合ってもいいかな、と思った。

この技術をベースにして『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が生まれ、ハードの限界を超えたゲームが花ざかりに登場し、5年以上も引きのばされた「もう少し」だった。　（多根清史）

# ザ・スーパー忍

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1989.12.2



ハリウッドな大男に、必殺の八双手裏剣が炸裂！ 手裏剣は69発あるが、八双手裏剣を連打しているとあっという間に空になる。

## リアル忍者vs映画スター

本作はリアル路線で描かれた主人公と、ハジけた敵が絶妙のバランスで溶け合っています。

主人公の武器は忍者らしく手裏剣ですが、リアル路線なので弾数制限アリ。必殺「八双手裏剣」は空中から8発の手裏剣を投げる技ですが、当然のごとく懐から8発の手裏剣が消えます。もちろん忍術も回数制限つき。中でも、自爆して敵に大ダメージを与えてくれる「微塵の術」は白土三平の忍者マンガを思わせる壮絶なリアル忍術なのですが、自爆した主人公は文字通り死んでしまい、容赦なくストックが減少！ 加えてシビアに配置された敵が「忍者道とは武士道以上に死ぬことである」という思想を叩き込んでくれます。

敵キャラはリアル路線の主人公とは対照的に「尼僧のふりをしたクノイチ」「カンフー使い」「ゴジラもどき」「スパイダーマンが羽化してバットマンに変身」など、イイ意味でB級テイスト。大らかなオマージュが時代を象徴しています（しかし大らかすぎたのか、後に一部のキャラが差し替えになりました）。　（箭本進一）

# TATSUJIN

ジャンル：シューティング

メーカー：セガ

発売日：1989.12.9



ショット、サンダーレーザー、達人ビームを駆使して戦い抜く。ボムなどの効果は派手で東亜シューティングらしさがあった。

## はじめての東亜プラン

挑発的なタイトルに偽りなく、難易度も「達人」級のコイツに出逢ったのは、スポーツセンターの一角。火の出るような攻撃にさらされ、みるみる残機は虚空のかなたへ消えていく。それから、しばらく僕は「東亜シューティング」を見るのも嫌になった。派手なパワーアップが、敵弾を打ち消せる「ボンバー」のシステムが、精巧な芸術品と信じてきたゲームを、泥の手で汚したような想いをしたのだ。

そこに飛び込んできたのが、メガドラへの移植決定のニュース。「そう、メガドラ用の『達人』を……」と予約の電話を入れるまでに、約半日。それはもう、将来の進路よりも真剣に悩んだ。

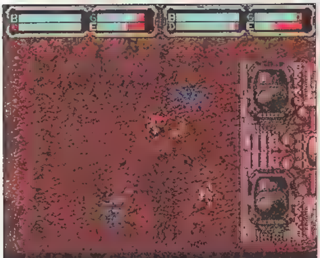
このゲームを本当に許せるのか？ 善か悪かのロープぎわまで自分を追いつめたのもどこへやら、まる1ヵ月は寝て撃って食べて撃って、5周目に待つという真のエンディングに辿りつこうとあがく日々。他人から見れば引きこもりに近いが、本人は吹っ切れたような、晴れ晴れしたピーカン気分を味わっていたりした。　（多根清史）

## ヘルツォーク・ツヴァイ

ジャンル：シミュレーション

メーカー：テクノソフト

発売日：1989.12.15



ゲームジャンルはシミュレーションなのだが、アクション的な要素もかなり強く、対戦モードも燃える内容。今でも遊べる1本！

### RTSのミッシングリンク

テクノソフトの名作である本作は、兵器やサイボーグ兵士を作って敵陣に進行していく、現在でならばリアルタイムストラテジー（RTS）とも言えるものです。

それもそのはず、このゲームは操作系が煩雑なせいか日本でこそマイナーな作品ですが、海外のジェネシス市場ではスマッシュヒットを記録しました。

本作は、現在の海外における名作の起源となる、『アートオブウォー』から『デューン』までの間を繋いだRTSのミッシングリンクとされています。

実際、本作からルール的に整備された部分は多く、本作と『デューン』で現在のRTSの基本ルールの大まかな部分は、ほぼすべて出揃ったと言っていいでしょう。

このゲームにはかなりエグい攻略法があり、序盤以降は、それを利用してひたすらパターン攻略になる状況が続いたのが惜しまれます。その攻略法を友達との対戦に使って、あまりにも泥沼の状況になり喧嘩する羽目になったことも含めて良い思い出です。　（阿部広樹）

## ヴァーミリオン

ジャンル：RPG

メーカー：セガ

発売日：1989.12.16



ゲーセンを賑わしたAM2研のメガドラ参入ソフトは、なんとRPGだった！ 歩いているとは思えない高速移動で、最速クリアを目指せ！

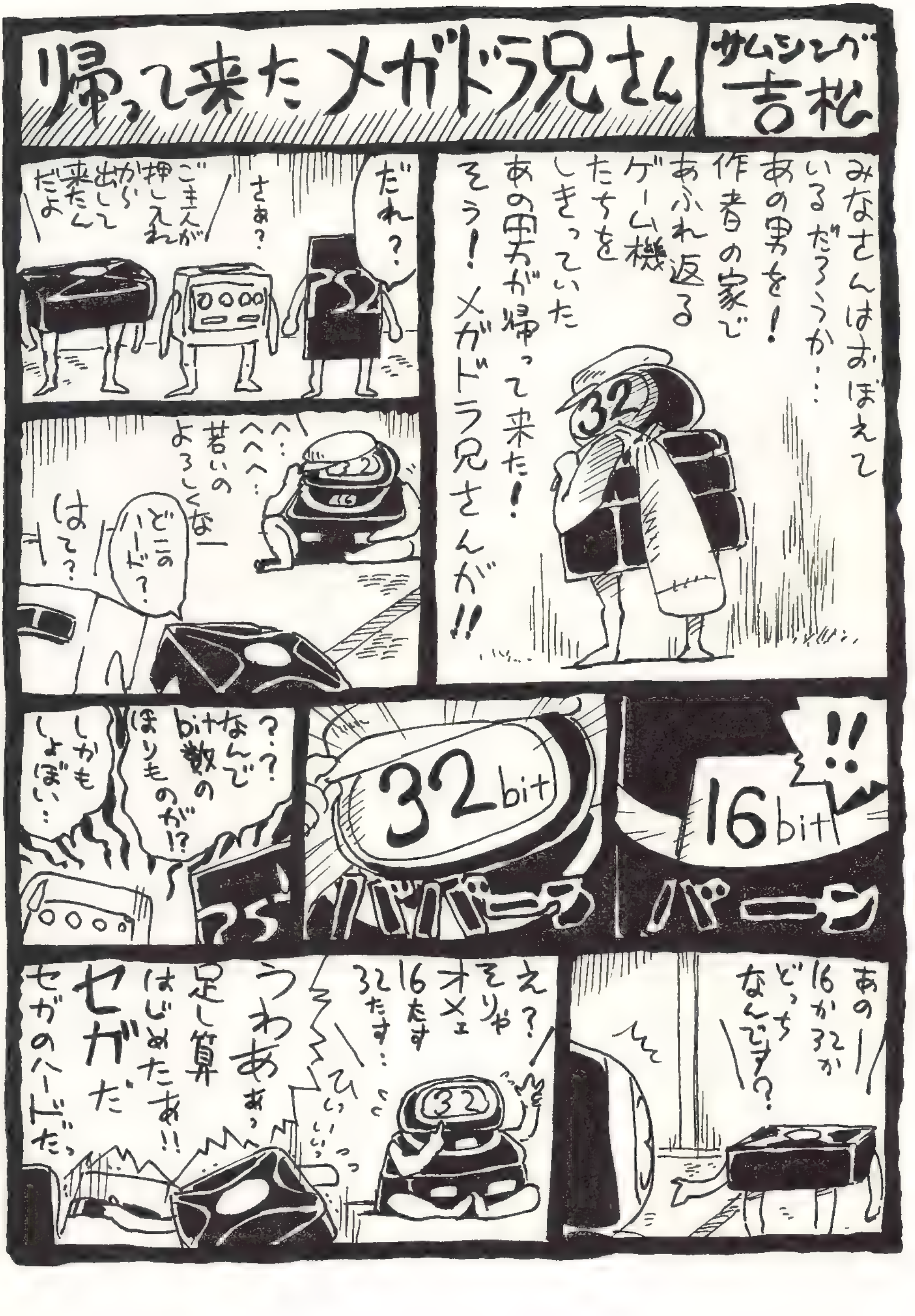
### 大作RPG、5時間でクリアー！

ゲームセンターで名作を出し続けたAM2研、家庭用ゲームに参入！ しかも、メガドラ用には層の薄いRPGというから、期待に胸高鳴るのがおさえられなかった。予約を入れた店に8000円（値引き後価格）を握りしめ、レジで引き取って10分後にはROMカセットを挿入。そして5時間後、ゲームクリア。1時間あたり、1600円かよ……家庭教師の時給が800円の頃の話。

投入された技術は、一点の曇りもなく冴えわたっていたさ。街の中では見下ろしの2D画面で、普通のRPGと変わりばえはしない。しかし外の荒野に出れば、『アウトラン』さながらの立体ビューが、めくるめく高速スクロール！ AM2研の本気（マジ）は、ずっしり重かった。

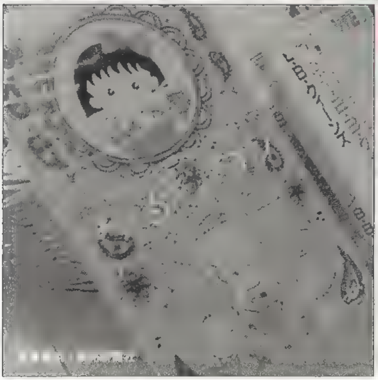
そして、ついでにプレイの長さも、かっとび5時間のスピード記録。「周囲にひたすらダマされ続ける主人公」を演じるのもツラかった。

こういうマイナス感想をすべて裏返したら『シェンムー』になるんだろうか。　（多根清史）

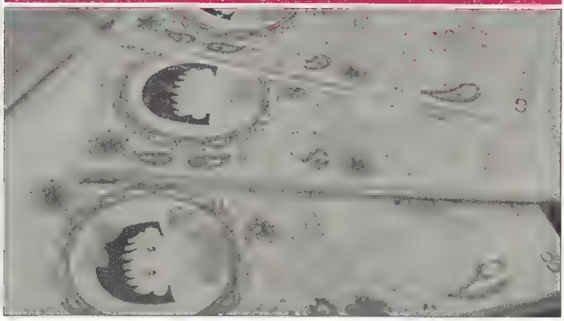

帰って来たメガドラ兄さん
サムシング吉松
みなさんはおぼえているだろうか…
あの男を!
作者の家であふれ返るゲーム機たちをしきっていた
あの男が帰って来た!
そう! メガドラ兄さんが!!
だれ?
さあ?
ご主人が押し入れから出して来たんだよ
へ…へへへ… 若いのよろしくなー
どこのハード?
はて?
?…? なんでbit数のはりものが!?
しかもしょぼい…
32bit
ババーン
16bit
!!
バーン
あの… 16か32かどっちなんです?
え? そりゃオメェ16たす32たす…
ひぃぃぃっっ
うわあぁっ
足し算はじめたぁ!!
セガだ
セガのハードだっ

# 1990



## 1990年「おどるポンポコリン」大ヒット



## アフターバーナーII

ジャンル：シューティング

メーカー：電波新聞社

発売日：1990.3.23



電波新聞社の底力が、たなびくヒコーキ雲に大爆発！「できるはずがない」ことをやりとげた感動が、ここには確かにあるのだ。

### 体感ゲームの完全（に近い）移植！

「新聞社とメガドライブ」とは奇妙な取り合わせだが、時代の風は、気まぐれに粋な出会いを実現することがある。80年代の初めに起こった「マイコンブーム」に伴なって、中高生の間にプログラミングが流行り、電波新聞社から『マイコンベーシックマガジン』が創刊。そのオマケ本の「スーパーソフトマガジン」が初期のビデオゲームを応援し、実際にアーケードから家庭用ゲーム機への移植まで手がけるとは、新聞社にしとくには惜しい男気！

そんなDEMPA（ブランド名）根性が行くところまで行ったのが、この『アフターバーナーII』。

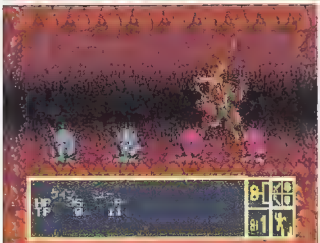
すでにパソコン（X68000）向けの移植ソフトが絶賛発売中だったとはいえ、かたや30万円以上もするハイエンド機、かたや2万円弱のおもちゃ。なのに、かるーく宙返りをキメる戦闘機や、排気口からたなびく煙を前にして、僕らはDEMPAのエンブレムを胸に刻みつけたのだ。忘れずに、専用コントローラ（通称「カブトガニ」）も買うのが敬礼がわりだ！　（多根清史）

## ファンタシースターIII 時の継承者

ジャンル：RPG

メーカー：セガ

発売日：1990.4.21



初代が中世ファンタジー、2代目がハードコアSF、3代目がまたも中世に先祖返り！世代交代システムは斬新だったのだが……。

### 兄貴さえいなければ……

シリーズものの宿命は、必ず「出来の良い兄弟」と比べられること。だから、グレたのか！と誤解されがちなのが、この『ファンタシースターIII』だ。兄貴は、言うまでもなく『II』。買う気120％で意気揚々と発売日の3日前に買ったボクは（フライング販売。時効？）危うく2日後に、カートリッジで人生史上初の一人壁サッカーを開催しそうになった。空振りさえしなければ。

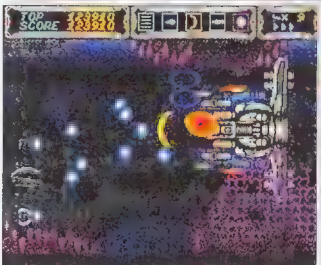
それは「生まれついての不幸」というもので、一個のゲームとして見ればひどく悪いデキでもない。戦闘はもたつきなくスピーディに終了、全体を包むトーンも底抜けに明るくて脳天気。シリーズ通しのファンが、前作の「語られざるその後」の乾きを癒そうとイッキ飲みしたら、頭上に岩を乗せたおっさんが筋肉ピクピク、ヒヨコ（ラッピー）が可愛い……じゃねえ！要は「ネクラじゃない」という理由に言いつくされるわけで、結婚相手を選ぶことによるシナリオ分岐システムだって、他のRPGなら誉められた試みと思うのだ。しかしなあ、心の狭い俺は今でも許せんよ！（多根清史）

# サンダーフォースⅢ

ジャンル：シューティング

メーカー：テクノソフト

発売日：1990.6.8




幻想的な美しい背景を楽しむ暇もなく、敵巨大機が襲いくる。場所に応じて複数の武器を使い分ける戦略性は本シリーズの名物。

## 黒い挑戦状

『サンダーフォース』シリーズの歴史は古く、大元は8ビットパソコン用の見下ろし型シューティングにまで遡ります。

BGMのハードロックそのままにスピーディな展開と高い難易度、ラスタースクロールを始めとしたシャープな演出でシューティングゲーマーに挑んだ本作では「洞窟の床がせり上がって通路が塞がれる」くらいのことは平気で起きるため、パターンの記憶が何より重要。初心者のうちはBGMやスクロールに負けず劣らずスピーディに残機が減っていきます。

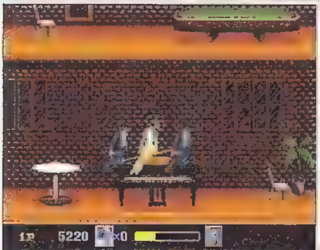
画面から殺意が吹き出さんばかりの敵の配置と、衝突すると死んでしまう容赦のない地形。本作の展開は真剣での果たし合いにも似て「シューティングゲームをプレイする覚悟」を、カートリッジを差した後に両手で頬を叩くくらいの気合いをプレイヤーに要求するのです。それは、この時代の作品に色濃く見られる「ゲーム＝作り手と受け手の戦い」という側面を象徴するものであり、カートリッジは、そのまま作り手の「黒い挑戦状」だったのです。　（箭本進一）

# マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1990.8.25




BGMからアクション、登場キャラ(肩にはもちろん、バブルス!)にいたるまで、すべてがマイケルLOVEな世界観なのが素晴らしい。

## MTVの申し子、メガドラでゲームになる

マイケルがイカすアクションでジュークボックスにコインを投げ入れてゲームスタート。BGMは「SMOOTH CRIMINAL」。マイケルのアクションはジャンプ、攻撃、マジックの3種類。「THRILLER」のPVでも有名なダンス攻撃は、画面上にいる敵を全滅させる。ステージ2以降は流れ星を取ってマイケルロボに変身、もちろん大好きなバブルスくんも登場します。全5ステージが終了した後に始まる最終面は、なぜか『スターラスター』ばりのシューティングに。

マイケルはセガマニアとしても有名で、来日時にセガの大型筐体を購入して帰ったという逸話がある。マイケルの深き欲望のひとつに「ゲームになりたい!」「しかもセガで!」があったとしても、自分自身が主人公のゲームを持っている人間は、そう滅多にいない。マイケルがディズニーランドを模した自宅で超個人的に嬉しがるためには、ゲーム上ほぼ無意味なムーンウォークすらも描かれなければならなかったのであろう、きっと。そうだとしたら、相当センスいいな、マイケル。　（編集部・御子柴）

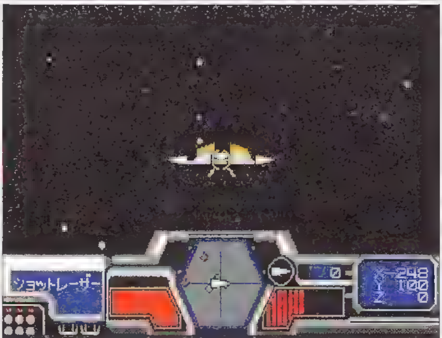
# スタークルーザー

ジャンル：アドベンチャー

メーカー：メサイヤ

発売日：1990.12.21




見よ！この時代を感じさせるポリゴンの星と山の数々を！しかし、これが当時のゲーマーを震撼させた驚異のビジュアルだったのだ。このポリゴンの隙間に「宇宙なロマン」を感じろ！

「宇宙」に「クルーザー」とくれば、そこに広がるのは男の浪漫！（30歳以上限定）。PC版からリニューアルされた3Dアドベンチャーの本作、実は家庭用初のポリゴンゲームだったりもする。

## 宇宙は真空なんかじゃない！

本作『スタークルーザー』は、8ビットパソコンの時代から連綿と受け継がれる名作3Dスペースアドベンチャーのリニューアル版です。

わざわざリニューアルと断っている理由は、当時のパソコン版から内容が大幅に内容が変更されているため。

主人公のブライアンが喋らない、武器を買ってパワーアップしたり燃料を補給したりといったRPG風味の要素がなくなった、ストーリーが何となく子供向けになってるといったあたりで当時のパソコンユーザー（現在どう考えても30歳前後）の間では厳しい評価を受けてはいます。

しかし、それもモノが『スタークルーザー』であるがゆえの贅沢というもの。

子供向けと言われるストーリーも、今になってよく見れば、背景に根差したハードなスペースファンタジーの世界観が透けて見え、喋らなくなったブライアンもやはりクールな一匹狼の賞金稼ぎのままです。

画面処理のスピードが追いつかなくて性能の限界からきた妥協だとは分かっていながらも、エーテルの海を航行する独特のゆったりとした浮遊感は、星海をゆく船を感じさせます。

『スタークルーザー』の宇宙は宇宙ではありません。今どきのSFシューティングのほうが絵的にも挙動的にも正しいはず。しかし海外には物理法則をフィクションとして捉える概念がないためか、無駄なリアリティが上がってしまったおかげで太陽風が頬を撫でる宇宙の海をゆく男のロマンが大暴落しています。

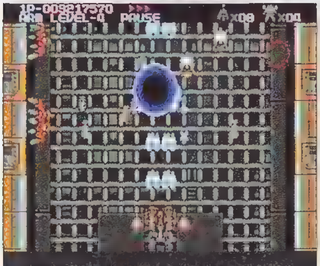
今でもゲームを熱心に買ってるハードコアなゲームマニアなんてどうせおっさんばかりなんだから、本作のような作品をスペースアクションシューティングとかスペースフライトシミュレータにせずにきちんと復権させてほしいものです。マイクロソフトは、ビルのポケットマネーを3億ほどこのゲームの新作に割いてくれること希望。（阿部広樹）

## 武者アレスタ

ジャンル：シューティング

メーカー：東亜プラン

発売日：1990.12.21




画面中央にいくつかある「力」マークが本作のパワーアップアイテム。散らばるこいつを回収していると妙に幸せな気分になれる。

### 男のけじめ

最強になってもアイテムを集めれば集めただけ得をするパワーアップや、死ににくい主人公（サブウエポンパックがあれば1発攻撃を受けても大丈夫）といった本作のシステムは、シューティングの根っことでも言うべき部分を大切にしたもの。

大量破壊による快感とアドリブ主体のバランスは「シンプル・イズ・ベスト」の味わいで、2003年の現在プレイしても新鮮に楽しめます。

最終ボスを倒し、味方に回収される寸前の主人公の前に立ちはだかる黒いライバル機。オープニングで僚機を一瞬のうちに倒した“あの武器”を携えて復讐の影が襲いくる！しかし敵が滅んだ今、すでにライバル機は満身創痍。限界が来ていたのか、あっさりと爆発四散してしまいます。

負けを承知で、最後のケジメを付けるかのごとく主人公に立ち向かい、そして散っていったライバル機。エンディングのスタッフロールに浮かぶ、そのライバル機の残骸が、メガドライブユーザーに何かを語りかけます。（箭本進一）

## ファンタシースターII テキストアドベンチャー

ジャンル：アドベンチャー

メーカー：セガ

配信：1991／機種：セガ・ゲーム図書館




ゲーム図書館をにぎわせた「ファンタシースターII」のアドベンチャー。懐かしいゲームブックの趣アリ。わりと容赦なく死ぬ。

### 「ゲーム図書館」の目玉商品

ドリキャス以前にも、セガはネットワークに熱心に取り組んでいた。その先がけが、メガドラの専用モデムである「メガモデム」と、通信サービスの「ゲーム図書館」だ。「メガモデム」を買い、半年分の会費を払い込むと、「ゲーム図書館」からゲームをダウンロードして遊べた。通信スピードは今の数百分の1だし、ゲームの大きさはしれていたが、ともかく月2〜3本は新作が追加され、会費と電話代のモトはじゅうぶん取れたのだ。

中でも初期の「目玉商品」が、『ファンタシースターII』の世界をふくらませた「テキストアドベンチャー」だ。『II』のメインキャラ8人分の計8本あり、彼らの過去を描いた「エピソード1」もの。目に見えるマップもなく、「見る」「使う」といったコマンドを選び、淡々とテキストを追っていく。ごくたまに起こる戦闘は、サイコロを振ってダメージを決める、運が悪けりゃ〜死ぬだけさシステム。未知の技術に打ちふるえた心は、多少のままならなさを耐えるという、時代の熱気を今に伝えるゲームかもしれない。（多根清史）

## ゲイングランド

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1991.1.3



固定一画面のアクションゲームながらも、多くのキャラクターを駆使するなど戦略性は非常に高い。現在でも人気がある名作。

### ヨコ画面だけど大満足！

タテ画面は、ゲームセンターのステータスだった。だから、大好きな『ゲイングランド』が、これまた大好きなメガドラ（＝ヨコ画面）に移植されるときも、うるさがた（オラ）はぶつくさ言っていたものだ。原作では40面なのが、メガドラ版ではプラス10面＝全50面！ そのアナウンスを聞いてから、黙りこくって待ちました。

画面固定型の見下ろしアクションは、91年当時でも古い、と思った。しかし見ると遊ぶとでは大違い。敵を全滅させるか、それとも味方をすべて出口から脱出させれば1面クリア。さらに2人プレイで遊べば、戦略の幅もグッと広がる。狂おしいほどに「溝の中の射撃手」が憎めた。黄色いものが動けば銃を向けたくなる後遺症が抜けかかった頃に、メガドラ版を買って、憎しみがリバウンドしたのだ。

追加された新ステージは、見慣れたゲーセンのある「現代」面だ。体感ゲーム筐体のならぶ店の中で、僕は見つかりもしない原作の『ゲイングランド』を探した。「浮気」をあやまるためか、壊すためか、今もよく分からない。（多根清史）

## レッスルボール

ジャンル：スポーツ

メーカー：ナムコ

発売日：1991.2.8



画面は日本（柔道）対ソ連（サンボ）のノールールマッチ。異種混合という意味では、総合格闘技ブームの10年先を行っていた!?

### イエローカード？ そんなもん、ナシ！

野球やサッカーは「歴史がある」というだけで、スポーツゲームは食わず嫌いしていたボクだった。しかしアメフトを基本にしながらも、相手に何をしても許される『レッスルボール』には、先輩も後輩もない。これは頂点をきわめるチャンスや！ と、いちもにもなく飛びついた。日々、自分のレベルが上がる1センチが、即「頂点」になる興奮がたまらなかった。

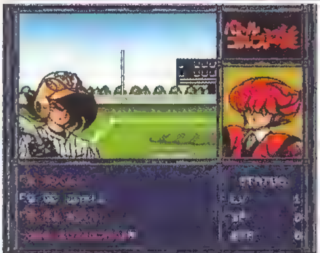
この国体にもオリンピックにもない球技には、「反則」の2文字がない。ドリブル中の選手に延髄切りどころか、フリーの選手の足もとめがけてスパイクも合法！ キーパーを気絶させてから、ゆうゆうとゴールが定番ときたもんだ。チームを選ぶ画面で、下＋Bを押し続けると、最強の「US ARMY」らの隠しダマが登場。パワーにものを言わせて最弱のナムコチーム（『ファミスタ』以来の伝統！）をボコボコにやっつけるのは痛快なんだけど、引き換えに人間プレイヤーが相手の戦績は、みるみる下降の一途をたどった。ズルはいけませんなと反省！　（多根清史）

# バトルゴルファー唯

ジャンル：スポーツ

メーカー：セガ

発売日：1991.2.15



あの人に似た敵バトルゴルファー・ハガタミツル。後にマゾであることが判明。BGMがあの曲にそっくりなどミョーに芸が細かい。

## 急転直下のエンディング

主人公のユイが親友であるランを助けるため必殺技で怪人たちと戦う、というVシネマも真っ青の異色ゴルフゲームです。必殺技は「ボールが木を貫通する」「水の上を走る」「ピンに向かってホーミングする」という便利な代物。これが一切使えない1面が最もツライのですが、逆に必殺技さえ使えればバーディーやイーグルは当たり前、アルバトロスや1オンも夢じゃないというド派手な展開に。パットミスに苦しみ、池ポチャでギブアップする怪人を哀れむ余裕も出てきます。

必殺技を駆使して懐かしのアニメ／特撮パロディの入った怪人たちを倒していい気分になっていると、エンディングでドン底へ突き落とされます。実はユイとランの体には爆弾のスイッチが仕掛けられており、めでたく2人が再会したときこそが、最大の悲劇なのでした。死者2万人。主のいないユイの部屋で、テレビが空しくニュースを伝えます。

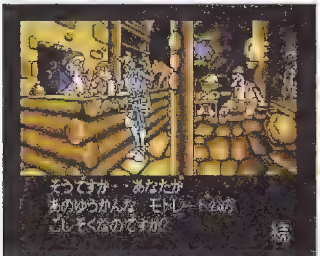
「ねえ…」「なに？」謎めいたエンドロールの台詞は、あまりに悲しい2人への救済なのでしょうか？　　（箭本進一）

# シャイニング＆ザ・ダクネス

ジャンル：RPG

メーカー：セガ

発売日：1991.3.29



街中の会話などとは非常にスムーズに進み、操作感覚はバツグンなのだが、あまりにスムーズすぎるという気がしないでも……。

## メガドライバーの前を駆け抜けたRPG

RPG日照りの乾きを癒す3Dダンジョンものの登場に、メガドラ専門誌の紹介ページさえも激震したのを覚えている。生ツバを飲み込んで、ドラクエより面白いんだと勢いよく手を伸ばしたカートリッジ。「祭りは始まるまでが楽しい」とはよく言ったモンだ。

操作しごこちはバツグンに優れている。パッドの十字キーに対応した4つのコマンド、「Yes」「No」を選ぶだけで喉ごしよく流れていく物語。苦戦もなく引っかかりもゼロ、敷かれたレールの上を転がすだけで終着駅というあっけなさだ。余韻もあとかたもナシ。

これは「切りひらく」ではなく「ら致される」ゲームだ。観光ツアーの後ろについて来いと言われ、離れると叱られる。ストレスがないことが、ストレスを起こすこともある。その後、世界観は『シャイニングフォース』シリーズに引き継がれたが、肝となるスピードを発展させた「続編」は、同じクライマックスが開発した大暴れ車ゲームの『ランナバウト』だと思うのである。　　（多根清史）

# アドバンスド大戦略
## ドイツ電撃作戦

ジャンル：シミュレーション

メーカー：セガ

発売日：1991.6.17







騎兵と戦車がぶつかり合う、この画面を見よ！しかし、この優位な戦いができるのも少しの間だけ。シリーズを通しての基本コンセプトは「この悲劇が繰り返さないことを願って」なのだ！

ウォーシミュレーションの老舗「大戦略」シリーズのなかでも、「旧ドイツ軍」をフィーチャーした異色の1本。裏技で“カクバクダン”を使用可能。世界中を敵に回した、究極の問題作!?

## 諸君、私は戦争がキライだーッ!!

戦争は悲惨だ。街は無残に焼かれ、命を奪われた人々は帰ってこない。それでも戦争シミュレーションが辛うじて許されるのは、敵味方に分かれても、共に認め合うところがあったからだろう。『アドバンスド大戦略』は、「ドイツから見た第二次世界大戦」を扱っているが、プレイヤーは前線の一司令官にすぎない。知力をふりしぼって戦い抜いても、時代の波に翻弄される無情を噛みしめる。いわば、もっとも「戦争美化」から遠いゲームなのだ。

しかし、オープニングデモにヒットラーと鍵十字、ダメ押しにジーク・ハイル！ 欧州で発売が危ぶまれたのも当然すぎる仕様だが、中味は徹底したリアリズム。仮想戦記ものに見られるご都合主義は切り捨てられ、史実をなぞって再現している。

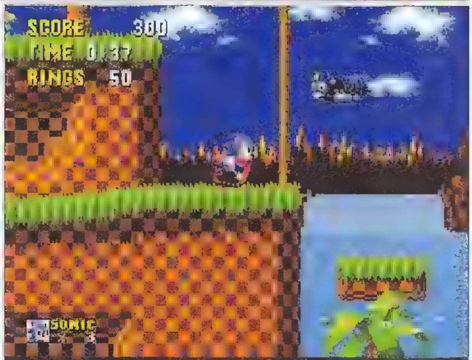
この「再現」の例をあげると、1面のポーランド侵攻作戦における「騎兵（ナマ身）×戦車」のマッチメイクなど。機関銃の掃射でなぎ倒される兵士たちや、それに苦戦する初期ドイツ軍のヘボさも、実に「史実」通りである。

そして勝利を重ねるほど、勲章がわりに、より過酷な戦場に投入される。ベルリンのはるか東、旧ソ連（ロシア）の地を攻める「バルバロッサの戦い」では、「天候モード」により雨が降り、草原が沼地に変わる「冬将軍」を表現。哀れ、ドイツ軍（＝プレイヤー）は足を奪われ、一歩も動けない文字通りの泥沼にとらわれる。しかも後半に差しかかると、圧倒的な物量にモノを言わせる米軍が参戦……。

軽快なノリの『スーパー大戦略』（88年）と基本は同じシステムながら、500種類以上の兵器データを導入し、思考ルーチンも練り込み、定価で買っても大安売りなアンコの詰まり方。ついでに、思考時間までヘビー級の重さでなければねえ。英米の物量に押し潰されて殲滅（せんめつ）されるのが好きな人は、Windows版でなくこちらを！　（多根清史）




言わずと知れた、任天堂のマリオと並ぶセガの看板キャラクター！ソニックのデビュー作！リングさえあれば敵に当たっても大丈夫！




スピードを重視した作りは、当時随一の疾走感。現在もソニックは、様々なプラットフォームの上を仲間と共に走り続けています！

い。「ならび」かつ「お友だち」のゲームはごまんとあるが、「ぶっちぎり」かつ「背中が見える」のはごくまれだ。今日も青空、ソニックが遥か彼方でループを回る。この距離の置き方、ネジの巻き方なしには、10数年も長続きなんてしなかっただろう。

## ドリカムさえも食われるスゴさ

そうは言っても、いや「腐れ縁」の仲として言おう。コイツ、そうとうひねくれ者だ。

生みの親である中裕司さんが、1位がレースゲームで10位が「マリオみたいなの」といった「作りたいゲーム」のリストを提案したとき、10位のほうが通って1位が落ちたという。だから「ハリネズミの形をしたレースゲーム」の血を濃く持っている。

レースをしくじれば、待っているのはクラッシュだ。

路面の状態を確かめるのに、まず1周。イン・コース・アウトのラインを知る2周目、3周目にコーナー感覚をつかんで走りを仕上げる。とまあ、ソニックも以下同文。

レーサーが体で覚えるように、プレイヤーも痛い思いをして覚える。ようは「正しい」もあれば「間違った」コースがあり、ガイドも用意されているのだが、「行きすぎ」→「バネで後ろに押し戻し」→「針ぶすまにグサリ」とか、教え方が相当にくたらしい。

それでも、先を見たくてたまらなかった。

いきなし「セーガー!」と喋る、もうこれでイチコロである。マスターROMを工場にあずける寸前に詰め込まれた音声合成、『大魔界村』で培われた滑らかなフィールドの移動。そんな目もくらむゴチソウの中でも、息を飲み込んだのが「回転するボーナスステージ」だった。回転は、メガCDの十八番のはずが、その発売5ヵ月前に、メガドラ本体だけで実現していたのだ。その頃話題になった、ドリカム(中村正人)作曲の爽やかな音楽さえも、背景へしりぞいた。

楽しい、辛い、痛い、驚きが代わりばんこに来るマラソンだった。

その後、アメリカで大ヒットして「セガの顔」となり、3D化されたシリーズも回を重ね、すっかり「3Dの顔」にもなったソニックだ。けれど、一直線を走る2Dソニックの背中には、今でもきりりとネジを巻いてくれる上等さがある。 (多根清史)

megadrive
game review

# ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1991.7.26




**その圧倒的なスピード感で、ライバルの“ヒゲのイタリア人”を一気に蹴散らした(地域&期間限定)われらがソニックのデビュー作。これなくしてメガドラは、そしてセガは語れない!**

## ソニックは背中で語る

ソニックはぐるぐると回っている。地球もぐるぐると回っている。

「大いなる助走」というが、たいがいは犬のように同じ場所をぐるぐるとしている。意気込みが空振り、告白をためらい、固めた決意を反芻して、ひがなが一日、ぼーっと空気を睨むことがある。

気持ちは、どこにも空しく消えたりなんかしない。心は迷いのネジを巻き、前へ進むエネルギーを貯える。きっかけさえあれば、ぱっと手を放せば、チョロQみたく一目散にわき目もふらず駆け出していくだろう。

このゲームでは、迷おうと思えばいくらでも迷える。

しかし、手形の跡がつくような、べったりした引き止め方はしない。ステージに粘着力がないと言ったらいいのか、テープを貼っても剥がれるステンレスの本棚に近い、つれない肌ざわりだ。休んでいれば足場は崩れる、しょっぱい攻撃は来る、じっとして美味しい思いなんてひとつもない。

冷たいのか。表情に乏しいのか。

いや、これは「背中」だ。

ソニックは、遥か前のほうを走っている。だから、見えるのはいつもヤツの背中なのだ。「モタつくなら、置いて行くぞ!」と語る背中。カッ飛びに速く走れば、「そのぐらいでいい気になるな!」と背中でエバる。きっと自分だってぐるぐる回り、コケたりしているのに、しゃんと背筋を伸ばし、汗の跡さえ残さない。

クールさとは、そういう背中の熱さだ。

プレイヤーをいっとう引き離し、ヘトヘトにへばった顔を見せまいとする意地っぱり。楽しくも辛いステージまるごとが、そんなソニックの背中だ。ぴん、と下ろし立てのシャツのように突っ張った走りを、いつまでもどこまでも追っかける。ゆるみ、巻き取り、またゆるむ。ヨーヨーの糸のような絆は、同じ心のネジから来ている。

まだ僕らは、面と向かってソニックの顔を見ていな

## ベア・ナックル 怒りの鉄拳

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1991.8.2



セガを代表する格闘アクション、記念すべき1作目。シリーズが進むと使える面子も変化するが主人公アクセルは余裕の皆勤賞。

### 怒りの鉄拳、ここに炸裂！

『ダブルドラゴン』『ファイナルファイト』から始まったベルトスクロールアクションのブームが、ついにメガドラにもやって来ました！ 本作はメガドラにおける同ジャンルの看板シリーズの1作目。それだけに内容もベーシックで、確実な雑魚の処理が要求されます。余裕こいて雑魚を扱い損ねていると、いつの間にか体力の8割が減っていた……なんて悲惨なシチュエーションもちょいちょい発生。あまりの怒りに、いつの間にか禁断の秘技「振り向きを使った打撃ハメ」も解禁！ サブタイトルにある「怒りの鉄拳」とはこういう意味なのか、と危うく間違った悟りも閃きそうに。

特徴的な「後方組み」や「受け身」といった要素は、すでに本作から存在しており、特に投げを使う敵との「受け身」を駆使した戦いは熱いものがあります。

このノリに欠かせないのはゲームミュージックの巨人、古代祐三氏によるハウス調のBGM。音源の世代を超えて現在でも愛されており、現在も筆者のお気に入りのひとつなのです。 （箭本進一）

## レンタヒーロー

ジャンル：RPG

メーカー：セガ

発売日：1991.9.20



凶悪な銀行強盗と戦う我らがレンタヒーロー！敵が手ごわい、前半の山場シーン。本作は戦闘シーンでアクションゲームになる。

### 君は人のためにレンタヒーローになれるか？

主人公は勇者でもなければ選ばれた血を引いてもいない、平凡な少年。そんな彼が手に入れたコンバットアーマーは、なんと電池式！ しかも一定期間ごとにレンタル料を収めないと容赦なく没収されるという「エリア88」のマッコイ爺さん顔負けの過酷なシステム。

電池節約のためにコンバットアーマーを脱いで銀行へ。買い溜めした電池でいっぱいのポケットから、仕事の報酬を取り出してレンタル料を入金。その姿はあまり格好良くない……はずなのですが、そんな彼に親近感を感じたとき、貴方はすでにレンタヒーローの虜になっているのです。

彼の暮らす世界は、我々の世界に近い現代社会。前述のようにヒーローをやるにも苦労がありますし、仕事も後味のいいものばかりではありません。こう書くとヘヴィに聞こえますが、決してそればかりを表に出さないのが本作の心意気。

この「超一流のB級テイスト」は後にドリームキャストで復活、メガドラ時代からのファンを驚喜させることとなりました。 （箭本進一）

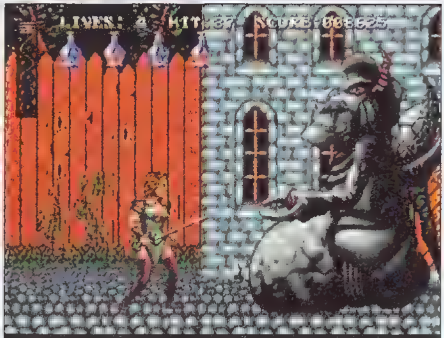
# ソード・オブ・ソダン

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1991.10.11



3面、街へと突入する主人公を、巨大モンスターが待ち受ける。いきなりボス戦かと思いきや、コイツはすぐに撤退してしまう。この面の真のボスである巨人は死ぬとき首が飛ぶので必見。

**最狂の演出と最悪の難易度が伝説のキング・オブ・クソゲー——それが『ソダン』だ！飛び散る血しぶきを、転がる生首を、そして断末魔の叫び（敵も自キャラも）を体験してみないか!?**

## ソダンがソダンである理由

『ソード・オブ・ソダン』は、ゲームのモンドさを楽しむ人々にとっての聖典。

今は亡き『Beep! メガドライブ』誌の読者投票コーナーにおいて、栄光の最下位の座に君臨した作品です。

ジャンルは横スクロールアクションゲーム。主人公は師匠のソダン譲りの剣で敵を倒し、王国復興のために戦います。彼の長い長い道のりには、敵よりも先に自分自身の弱点である「ジャンプが遅い」「攻撃が遅い」「歩行が遅い」「右側（進行方向）の敵はジャンプで飛び越せない」といった障害が立ちはだかります。おまけにルックスは全体的に寸詰まり（Amiga版だとスラリとしててイイ感じなのですが、メガドラへの道中で何があったのでしょうか？）、死ぬときは流血アンド絶叫という気まずい雰囲気。この苦戦間違いなしの道中を助けてくれるのは「修行によるレベルアップ」という、いつになったら効くか分からない地道な手段ではなく、即効性の薬！ 4種類の組み合わせによって「体力回復」「攻撃力アップ」はもちろんのこと、中には「無敵になる」「残機が増える」「面をワープできる」といった手っ取り早く強烈な効果を発揮する優れモノもあります。

熟練すると薬が入っていないときのほうが少ない有様で、お腹の中はたぷんたぷん。考えてみれば「国を復興する」なんて難事が素面でできるはずもないので、これはこれでリアルです。

本作が語り継がれている理由は、難易度は高いながらも、決してクリア不可能ではない点にあります。薬を使ってこまめに残機を増やし、苦手な面はワープで飛ばす準備を整える「戦略的ドーピング」こそが、勝利の鍵なのです。無茶なルールとトラップでこちらを殺しにかかってくる敵を、それを上回るテクニックとドーピングで無理矢理にねじ伏せる喜び。組み討ちか狩猟にも似た肉食人種の快感。それがメガドラ版『ソダン』の魅力であり、現在も聖典としてあり続けている理由なのです。（箭本進一）

# 惑星ウッドストック
## ファンキー・ホラー・バンド

ジャンル：RPG

メーカー：セガ

発売日：1991.12.20 ／機種：メガCD





主人公が住む「ファンキー村」の住人は全員ヒッピーで、最初の使命はヘビメタ村をシバきにいくという、ラブ＆ピースから最もほど遠い1本。6人のエイリアンは有名声優がアテている。

セガのメガCD第1弾として発売された異色の音楽RPG。CD-ROMの利点を活かして、大容量＆FM音源バリバリで音質最高……と誰もが抱く期待の裏を見事にかいた、トホホな1本。

### メガCD初期の妙技を味わえ！

『惑星ウッドストック』は、駄作うんぬん以前に、謎に満ちたソフトだ。なんで、ウッドストック？ メガドライブは、スーファミに中指を突き立てたザ・ロック様なゲーム機だったが、ユーザーの耳はジミヘンよりも太田貴子や飯島真理に傾けられていたハズ。「サンタナ」といえば「柱の男の下っぱ」と信じて疑わなかったし。

ラブ＆ピースの仕掛け人は、追跡してみるとビクターだった。「ファンキーホラーバンド」（FHB）も実在のユニットで、少なくとも2枚のCDを出している。ようはタイアップ企画であって、そのDNAは「バーチャルアイドル・藤崎詩織」に受け継がれたという。

それにしたって、骸骨に「ボーンジョビ」とか、ハンマー持ったカエルに「ピーターガマガエル」（ピータ・ガブリエル?）と名付けるのは、ロックに向かって中指を突き立てると思います、先生！『ロッキンオン』から活字をつまみ食いしてんじゃネーヨ感が漂っているのは、どうにも不味いンではないかと。

主役のエイリアン6人組は、地球から「ホラホラ星」に脱出した移民の子孫がミュータント化し、そのうえ現地で迫害を受けて「ファンキー村」へ流れ着いた実の兄弟というハードコアな設定。つまり遺伝学的には、彼らは地球人ってことに……。マニュアルの中にある「サイドストーリー」が、ムダに力作で泣けてくる。

いちおうドラクエタイプのRPGだが、経験値もレベルアップもなく、アイテムを使って能力を強化していく。アイテムは敵を倒すといくらでも奪えるので、根気があれば、最初の1章だけで全能力が最大に！

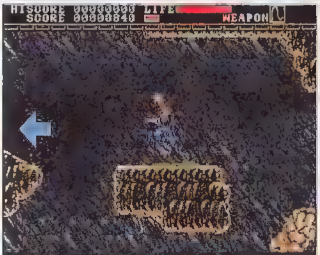
冒険中は3秒ごとに敵に遭い、ダンジョンも「一番遠回りが正解」の、いつものセガRPGだ。せっかくCD-ROMなのに絵も音もファミコン並みだが、途中にはさまる紙芝居が強引すぎるが……あと何に目をつぶろうか。そうそう、声優にかないみか（現・山寺宏一夫人）がいるから、中古で100円なら買いだ！　（多根清史）

## アーネストエバンス

ジャンル：アクション

メーカー：ウルフ・チーム

発売日：1991.12.20 ／ 機種：メガCD




ボスだけでなく、主人公までもが多関節という斬新なアクションゲーム。面白くなくもないが、ぶらーんぶらーんに心が萎える。

### 多関節なら良いってもんじゃねえ！

かくーん、ぶらーんと手足を揺さぶる、史上最もイカした多関節キャラ、ここにデビュー！

なんとか鑑賞に耐えるムービーが終わった後、主人公のエヴァンスが出てきて、アゴがかくーんとなった苦い思い出。ムチをふるい、洞くつをはいずり、断がいを飛び越え……はするんだが、これって全身のホネが外れてるよ！ ザコもオール多関節でうねうねと動き、ナメるように触るから、ちょっとしたミスで体力がごっそり持っていかれる鬼のムズさだ。死ねる……。

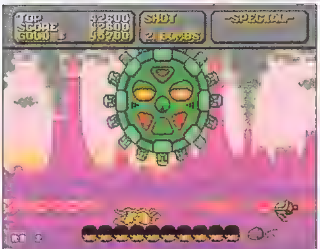
物語は、インディー・ジョーンズもどきが、アメリカ大統領から頼まれて秘宝を探し求める、と書くと身もフタもない。ただ、秘宝＝ネクロノミコン、つまり「死霊のはらわた」などと同じく、「クトゥルフ神話もの」（原作はH・P・ラブクラフト）というから奥深い。しかし、そんなことより「メガCD専用」とPRしたくせに、海外ではちゃっかり、メガドラ単体で遊べるROMカートリッジ版で発売されたのにあ然。ボクの信じた心を返せ！ （多根清史）

## スーパーファンタジーゾーン

ジャンル：シューティング

メーカー：サンソフト

発売日：1992.1.14




2面「KAZARNE」でボスと対決。美しいパステル調の色使いを始めとして、隅々までリスペクトと愛に溢れているのが分かる。

### 幸福な続編

セガ以外のメーカーから出たのが信じられないほど『ファンタジーゾーン』のエッセンスを大切に大切に受け継いでいる本作。目を引くパステル調の背景や不思議なキャラといったビジュアル面のみならず、サンバ調のBGMやオパオパの操作感覚そのものに至るまで、隅から隅まで『ファンタジーゾーン』です。元祖『ファンタジーゾーン』のBGMでプレイできる裏技を使うと、各ステージが前作のプレイ感覚を踏襲した作りになっていることが分かり、送り手の半端ではないリスペクトが伝わってきます。

誘導弾やバリアなどの新兵器も満載、操作系ではスペシャルウエポン用のボタンがひとつ増加しているといった変更も加えられているのですが、プレイの違和感は皆無。これまでのプレイヤーであれば、すぐにでも世界に没入できる幸福さ。

ああ、『ファンタジーゾーン』にまた会えたんだ！

本作こそは、リスペクトと技術力が合体して生み出された幸福な続編なのです。 （前本進一）

## バトルマニア

ジャンル：シューティング

メーカー：ビッグ東海

発売日：1992.3.6



前の金髪が主人公のマニアで、後ろの黒髪がオプションのマリア。マリアはボタンで前後にふりむくことができる、頼れる相棒。

### 不死身の相棒とパーティーシューティング

主人公マニアの相棒であるマリアは、普通なら2Pキャラに割り振られるか、ブリーフィング画面のみの登場でしょうが、本作ではなんとオプション扱い。

何をされても死なない不死身のマリアは、攻撃が激しいときは敵弾を受け止める盾にされ、火力不足のときは敵キャラにめり込まされるワケですが、どんな仕打ちをしても一切ペナルティにならない（背景に引っかけて画面外に出してもいつの間にか平気な顔して戻ってくる）強い絆は、単なる相棒の域を軽く超えています。

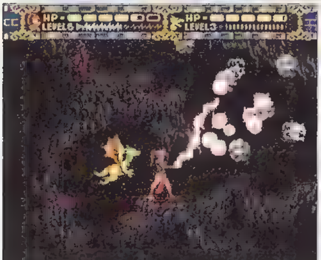
最終面近くでは殿下（マニアの入力と逆方向に動くオプション）も加わり、「ひとりで操るパーティーシューティング」といった新境地が開拓されます。何の説明もなく殿下も不死身なので、この世界では普通にやられるマニアがひ弱なのでしょうか？　ここから「仲間の大切さ」をピュアに読み取るか、しみじみと「使われるより使う方に回らないと」という人生訓を読み取るか、プレイヤーの人間性そのものが問われるところです。　　（箭本進一）

## アリシアドラグーン

ジャンル：アクション

メーカー：ゲームアーツ

発売日：1992.4.24



アリシアとお供。すらりと伸びた足が艶めかしい。武器の雷撃魔法は自動照準するすぐれもので「女テグザー」の異名のもと。

### ゲームアーツ流美少女ハードアクション

本作の内容は「肌も露な美少女が、お供のペットと魔法で悪い奴らを懲らしめる」というもの。

これだけ見ると、ちょっと可愛らしい魔法少女チックなものを想像してしまうのが男の性。しかし、実際のプレイに浮ついたところなど一切なし！「じりじりと慎重に進んで敵を掃討！」「安全を確保の後、再度慎重に前進！」という横スクロールアクションの基本に忠実な動きが要求されます。

武器である稲妻は、同社のロボットゲーム「テグザー」でおなじみの全自動ホーミングする必殺技。これにお供の力も加われば、総合的な攻撃力はかなりの高さに！　しかし生身だけに変形機能やシールドまでは受け継いでいませんし、背の高いモデル体形は被弾面積も大きく防御面にやや不安あり。敵にチクチクとダメージを受けると、このときばかりは自身のナイスバディが呪わしいところ。

考えられた敵配置にはゲームを通して作り手と直接向かい合っている感があり、対決の空気が楽しい緊張感をもたらしてくれます。　　（箭本進一）

# 魔法の少女シルキーリップ

ジャンル：アドベンチャー

メーカー：日本テレネット

発売日：1992.6.19／機種：メガCD







「男の子の目線で作った魔女っ子」の歪みっぷりがサイコー！魔女候補に選ばれたリップと、ライバルのイザベラとの対決を軸に、テレビでは絶対見られない30分番組をとくと拝め！

オープニング＆エンディングにアイキャッチまで装備、「魔女っ子アニメ」への熱いオマージュが込められたアドベンチャー。選択肢により主人公の感情が変化する「LIPシステム」が斬新。

## 「露出狂」と戦う魔女っ子！

「次週からの新番組、魔法の少女シルキーリップ『魔法の国からこんにちは』お楽しみに！」（マニュアルより）

お楽しみにと言われても、一局独占放送・バイ・メガCD！「美少女戦士セーラームーン」が、最初っから『りぼん』読者をまたぎ、男子オタクの胸（股）ぐらつかんだ野獣バージョンというか。

「リラルル ラリルル リラルル リップ～♪」のフレーズが頭に染みつく前に、メガCDを窓から投げ捨てろ！洗脳ソングが耳になじんだ頃には、妙な味わいが麻薬のように心を捕らえて離さないのも困りもの。

バストアップ、半裸、そしてパンチラ！ 日本テレネットはCD-ROMの出始めから「大容量＝エロ」という明快なパースペクティブを持ち込んでいたが、素材が魔女っ子でも揺るぎはない。

主人公「リップ」（11さい）の脱ぎっぷりも、ある種の業界人にはうらやましすぎる豪快さ。バランスを取るためか、ライバルのイザベラ（10さい）がバスト86だから安心だ！ 何が？

魔界から人間界に送り出されたリップは、街のだだっ広さにめげそうに……もとい、操作する僕らが失神しそうになる。相棒のケチャ（ヌイグルミの姿をした聖獣）がくれる「南のほうに気配が」といったアバウトな情報を頼りに、異常に描き込まれた街並みをふらつくこと3時間。オモチャ屋の前でロングコートを着た「露出狂太郎」と初バトル！

こういう目立ったイベントもさることながら、魔界の用務員に「糞虫」、ガキ大将に「ハゲタンク」と名付ける狂気のさたもキラリと光る。

一話完結のアニメ方式、リップの会話によって相手の態度が変わる「LIPシステム」……後に『サクラ大戦』が発表されたとき、「リップ」の原作・監督である遠藤正二郎氏の名前を探したさ。「河原の掘っ立て小屋に住んでるリアル貧乏人」は、『サクラ』には出せないと思うけど。

（多根清史）

# LUNAR THE SILVER STAR

ジャンル：RPG

メーカー：ゲームアーツ

発売日：1992.6.26／機種：メガCD




チョー速いCDアクセス、ストレスの溜まらない展開、そして3日でクリアー！ 加速しすぎ感もあるが、気分壮快なRPG。

## ドラクエなんていらない！

RPG不足が続くメガドライバーにとって、乾きをいやしたポカリな1本が『LUNAR THE SILVER STAR』だった。アニメムービーも盛りだくさん、CDのアクセス時間も速く、戦闘シーンも動きまくり、と今となっては「それがどうしたン？」と受け流されるフィーチャーに恵まれている。焼け跡世代が、「銀シャリ美味いのう」とプレイバックしてるようなもの悲しさが……。

RPGとしてはテンポもよく、シナリオも練られているが、戦闘システムにはちょっとしたクセがある。自動的に判断する「AI」＝ひたすら殴るだけ、の人工“無能”のため、対ボス戦で使えば、魔法使いまで特攻（ブッコミ）することに。そして、ボタンを連打していると「AI」が選ばれてしまうから、一部のプレイヤーから不評を買った。ザコ相手なら便利なんだけどね。レベルアップもさくさく進み、2日もあればラクに終わるお手軽さ。村人ひとりずつにセリフが用意されていて、話しかけているだけでも飽きがこない。クリア後、何回も遊ぶヘビーユーザーも多い佳作。（多根清史）

# タイムギャル

ジャンル：アクション

メーカー：ウルフ・チーム

発売日：1992.11.13／機種：メガCD



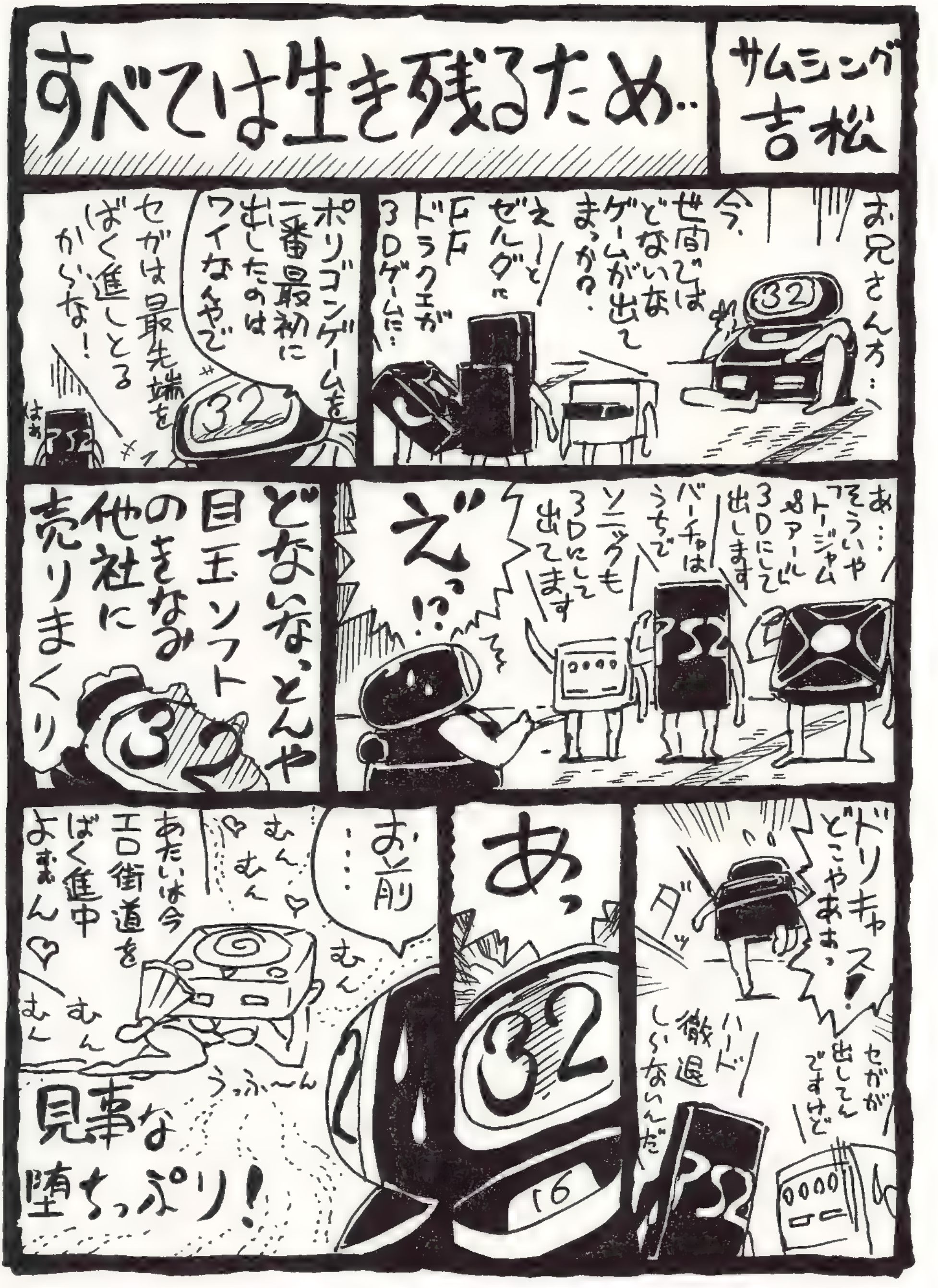
ゲーセンでは「ギャルを助けるゲーム」だったのが、移植版では「ギャルのやられザマをコンプリート」に変わってしまった。

## 家でLDゲームを遊べるシアワセ

『タイムギャル』を遊ぶ費用（移植版のみ）の最高額は、30万円以上にものぼる。言ってしまえば、LDに録画したアニメを再生して、抜き打ちに「赤上げて」「白下げない」をやらせる他愛のないゲーム。しかし、『オバQワンワンパニック』に毛が生えたぐらいのROMカートリッジに、30分アニメが丸々1本入るわけねえだろ！ という逃げ道のない理由から、長いこと家庭用ゲーム機への移植はなかった。

そこでよせばいいのに、パソコン＋専用VHD（ないしLD）プレイヤーで完全再現をうたったのが、例の30万円セット。デキは本物に限りなく近かったが、そりゃ本物（ゲーセンの業務用）と同じハードだからだって！

メガCD版は、画質をスッパリあきらめ、スピードと操作感覚を割りきって再現。タイムパトロールの「レイカ」（ギャル）が、原始人の投げた岩に潰され、恐竜に食われ、コロシアムでぶった斬られるヤられシーンが、コインを注ぎ込まずにバシャバシャ楽しめる。メガLD版に手を出そうとは思わんかったが……。（多根清史）


すべては生き残るため…
サムシング吉松
お兄さん方…
今、世間ではどないなゲームが出てまっか？
えーと ゼルダに FF ドラクエが 3Dゲームに…
ポリゴンゲームを一番最初に出したのはワイなんやで
セガは最先端をばく進しとるからな！
はあ
あ…そういやトゥームレイダーもファイナルファンタジーも3Dにして出します
バーチャはうちで
ソニックも3Dにして出てます
え゛っ!?
どないな、とんや目玉ソフトのきなみ他社に売りまくり
ドリキャスどこやあぁ
ダッ
セガが出してんですけど
ハード撤退しーないんだ
あっ
お前……
むんむん
あたいは今エロ街道をばく進中よぉん♡
むんむん
むん
うっふ〜ん
見事な堕ちっぷり！

# 1993



1993年 不忍池に矢ガモ出現

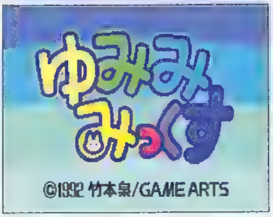
写真提供：読売新聞社

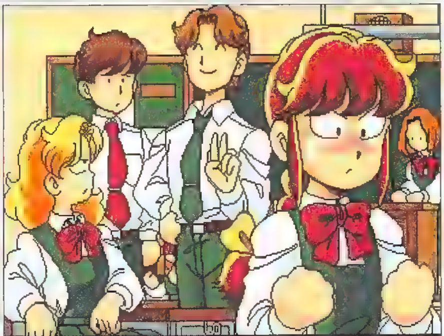
# ゆみみみっくす

ジャンル：アドベンチャー

メーカー：ゲームアーツ

発売日：1993.1.29／機種：メガCD



「あおいちゃんパニック」で有名な竹本泉の絵がしゃべる、動く！ PCエンジン＋CD-ROMでも叶わなかったフルアニメの夢を、メガCD＋ゲームアーツの最強タッグが実現したぞ。

竹本泉原作のデジタルコミックで、選択肢によってストーリーが変化する。メガCDの限界に挑戦したフルスクリーンの美麗アニメが話題になった。高橋由美子の挿入歌も高ポイント！

## 軟派なデジコミに、鋼の魂をブチ込め！

肩書きは「少女マンガ家」なのに、なぜだか男子の読者が99％を占める（気がする）作家の竹本泉。ラインが少なく、12色クレヨンで間に合いそうな童話タッチが「これならメガCDにも描ける！」と見込まれて、ゲームアーツから白羽の矢が立った——というのが通説。素直に『あおいちゃんパニック！』ラブ！ と叫べないのがオトコ心？

原作はパソコンの「FM-TOWNS」版。30万円以上もしたハイエンド機からメガCDに移植するんじゃあ〜という、むやみなチャレンジ精神がまたもや。本編は、途中にちょっとした選択肢をはさみ、ちょっとずつお話が違いながらも、ほとんどはタレ流されるアニメを見ていくだけの、いたってフツー然とした「デジタルコミック」。

しかし、メガCDは、少なくとも「アニメ再生」に関してはフツー以下。たとえに出すと可哀想だが、同じハード用の『ナイトトラップ』を見れば、これに採用された動画圧縮技術の「シネパック」が、なんで「死ねパック」と暗い目をして語られてきたか分かるわけで。

どうしたかと言えば、動画処理ルーチンを全部手作り。一応、メガCDは家庭用ゲーム機の中では内蔵RAMが最大（PCエンジン・スーパーCD-ROM2の3倍）、回転拡大縮小をナチュラルにこなし、最高のCDシーク速度を誇り、プログラマーには腕の振るいがいのあるハードだった。それらをフル動員したのもできたのも、ゲームアーツをおいて他にはいない。軟派なアニメの奥底に秘められた、鋼の魂！

今でも時折りCDを引っぱり出して聞くのが、オープニングの「アチチッチ」。

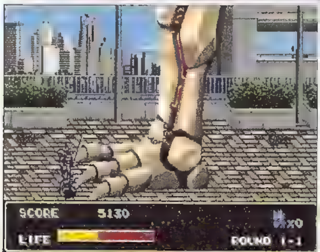
当時、売り出し中だったアイドル、高橋由美子に「遅れた分はサービスしちゃうわ ウフフ」「プロセスなんて気にしなくてもいいじゃない」「いちにのさんしで天国行き」と歌わせた秋元康、うらやましすぎるぜコンチクショー！ （多根清史）

# マジンサーガ

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1993.2.26




多関節で動く描写は素晴らしい。しかし、巨大な足に踏まれそうになるのを地味に剣で抵抗するあたり、マジンとしてどうなのよ?

## デカキャラ対決！しかし弱いぞマジンガー

マジン・ゴー！ そして人間サイズのマジンガー、ゴー！ 最初の「マジンガーZ」しか知らないと面食らうが、原作の「マジンサーガ」は本当にこういうマンガだ。「超物質Z」の仮面をかぶった兜甲児が、マジンガーに「変身」して地球を滅ぼすという衝撃のプロローグ。そして火星に移住した人類を守るため、悪魔のDr.ヘル軍団と戦う……どっちが悪魔なんだか。

マジンガーの大きさは、甲児くんの怒りや哀しみに応じて変化する。ということで、スタート直後はこぢんまり。けど、なんたって魔神なんだから強いんだろ？ 「火炎放射器に焼かれるマジンガー」に「違法バイクにはねられるマジンガー」。見たまんまの弱さにあんぐりだ。

ブレストファイヤーも光子力ビームもなく、剣とコブシで地味にザコを始末していくと、各ステージの最後では巨大マジンガーvs機械獣のデカキャラ対決！ なめらかな多関節を動かすハイテクには涙したが、マジンガーの武器は剣とコブシだけ。やっぱり弱いぜ。 （多根清史）

# ナイトストライカー

ジャンル：シューティング

メーカー：タイトー

発売日：1993.5.28／機種：メガCD




ドットを削ってまで「動き」にこだわった驚異の移植！原作者のぱぱら快刀氏が、じきじきに手を入れたゲームバランスが魅力だ。

## 『ナイスト』移植の最高峰！

メガドラの楽しみは、バネの反発力に似ている。「見るからに64色」のくすんだ画面のおかげで、いつも期待のバネはぎちぎちに押し縮められていた。最初にあるのは「まさか！」「ウソだろ!?」という驚き。掛けがねを外す。そこに「当たり」が来るたびに、歓喜は爆発した。中でもバネがはじける大逆転劇だったのが、メガCD版『ナイトストライカー』だ。

高速で飛来するミサイル、パイプのすきまを間一髪ですり抜けるスリル。『スペハリ』より遅れること4年の擬似3Dゲームは、4年分の重みを加えて、メガCDに挑みかかった。演算能力は速くなったとはいえ、表示できるドット数が増えるでもなく、カラーも64色のまま。あきらめるのは慣れっこだ。メガCD版に"乗り込んだ"ときも「ちゃちいコックピットだな」と肩をすくめて笑っていた。しかしエンジンが始動した瞬間、ジャギーだらけの粗い画面からは、本物のプレイ感覚が、動きが、風圧が吹きつけてきたのだ。ドット潰れや色のにじみは涙のせいだ、心の汗だ！ （多根清史）

# シルフィード

ジャンル：シューティング

メーカー：ゲームアーツ

発売日：1993.7.30／機種：メガCD







宇宙の帝王ザカリテがひきいる大艦隊と、無敵戦艦のグロアールを、最新鋭戦闘機の「シルフィード」で撃破せよ！ たったひとりのメガCD用ポリゴンシューティング、君は孤独で孤高だ！

**当時の水準を超えまくったポリゴンCG、挑戦的な難易度で、全国のシューターたちの“心の1本”となった傑作シューティングゲーム。メガCDの性能を極限まで使い切った職人技が光る！**

## ゲームアーツ、こん身の一撃！

日本でファミコンが黄金時代を迎えていた頃、ひとりゲームアーツだけは別の戦いをしていた。目線が向けられた先には、3次元を表現する「ポリゴン」が、ぽつねんとあった。それをゲーム向けの機能のない、ファミコン並みの「スプライト」さえ持っていない8ビットのパソコン、PC-8801上で実現したのが、初代『シルフィード』だ。

高性能の戦闘機「シルフィード」が発進して、大艦隊を相手にカチ込みに行く。もうベッタベタに、お約束を踏まえたシューティングだ。しかし線で立体物を表す「ワイヤーフレーム」に、遠くでは小さかった敵が手前に来るほど大きくなるパース付きの画面。そしてCD-ROMでもないのに、ラスボスの「ザカリテ」が喋りまくる！「私は宇宙のていーおーうーー ざっ ざっザカリテ」と、途中でポーズをかけるザカリテ・ラップも大流行したのだ（本当）。

メガCDでも、ゲームアーツのド根性が再びさく裂。ポリゴンの頂点をひとつひとつ手計算していた地獄の88版と比べ、頭（＝CPU）が賢くなった分だけポリゴンもその場で生成できて楽になった。が、余力を「フラクタルエンジン」など新技術に注ぎ込んだりしてるから、発売日をなんべんも延期するんだよ！ 待ったかいはあったが。

ポリゴンはどれも一色で、見た目は地味。しかし、激しく視点が移動し、巨大隕石が画面いっぱいを埋め尽くし、ラスト近い地球上では山の地形がぐるぐると回る。「敵の極太レーザーに粉砕される味方の戦艦」という場面では、無数の破片に何個のポリゴンを使っていることやら……。

ゲームは「88版よりヌルくなった」との意見もあるが（それでも十分難しいよ）、卓越した「動き」の演出に酔いしれられるから、それで良し！ ゲームオーバーのときに「おっまえっはよっわい」と馬鹿にされなくなったのが、ちょい不満だ。 （多根清史）

# エコー・ザ・ドルフィン

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1993.7.30






海を自由に泳ぎ、音波で仲間と交信、謎解きをしていく。画面の印象が強すぎるため「妙なゲーム」という印象はあるものの、実際に「何をやるゲーム」なのか知らない人、多いのでは？

「環境保護団体推薦で、ゆったりまったりイルカを泳がせているだけで楽しい」そんなオシャレ系アンビエントゲームと思っているキミは、超音波攻撃で宇宙人をなぎ倒すイルカを見たか!?

## 泳ぐ偽善者

皆さんが本作『エコー・ザ・ドルフィン』に対して覚えていることと言えば「環境保護団体推薦」「異様にムズい」「文章の出かたがプワーン」「全体的に青い」といったあたりでしょう。

このゲームに関しては、前半はそういった出来のいい環境保護アクションゲームだったのは間違いありません。でも、このゲームは本当にそんなゲームだったかな？ あと半分を忘れてるんじゃありませんか？

もともと本作は、以前『Mr.Bones』のインタビューでオリジナルの開発者が「イルカが地球環境に優しくない人類をやっつけるゲームを作り、環境保護団体の推薦状をもらおうとして『もらえませんでした』というジョークのために、あちこちの動物保護団体に連絡した」と発言してたような作品。さすがに『Mr.Bones』の作者らしく、環境保護を皮肉った内容でした。

ところが、本作の特徴でもある難易度の高さのせいか、序盤でリタイアしたと思われる英国王立海洋生物保護団体からの推薦をもらえてしまったため、情操教育に良いと思って子供にプレゼントした親が続出したようです。このゲームが解けるぐらいの腕前を持っている良い子たちの心（現在20代前後の無職）を確実に歪めたのではないかと心配でなりません。

日本でも発売された続編のドリームキャスト版は、シナリオに「知性化戦争」シリーズのSF作家デビッド・ブリンを迎え、日本で1000人（ゲームをやる程度には若いSF大好き中年）ぐらいが狂気乱舞しそうなゲームになりました。よく分からない人は、『キカイオー』の原案を河森正治がやったり『ウィングコマンダー』にマーク・ハミルが主演しているようなもの、つまり本物がオマージュ作品に参加したと考えればオーケー。

青く深い海に泳ぐイルカたちの姿に疑問をまるで持たなかったユーザーにも、違和感バリバリだったユーザーも、もう一度遊んでみることをオススメしたい逸品です。

（阿部広樹）

# ガンスターヒーローズ

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1993.9.10







地下坑道で戦うプレイヤーに、巨大メカ・セブンフォースの影が迫る。その名が示す通り7つの形態に変形可能、多彩な攻撃パターンを持つ強敵を前に、銃一丁でどう立ち向かうのか!?

**ソフトハウス「トレジャー」の名を一躍世に知らしめた出世作にして、技術の大盤ぶるまいが熱くて泣けるアクションシューティング。ヤリ込み度満点の多彩なアクションを満喫すべし！**

## 君は「本物」のガンスターになれるか？

走れガンスター！ 敵陣深く駆け抜けろ！ 撃てよガンスター！ 巨大な敵を打ち砕け！

アイディア溢れるボスとの戦いは、まさにクライマックスの連続。確かな技術力に裏打ちされたハイスパートなアクションがメガドライブユーザーを唸らせ、トレジャー伝説を打ち立てた作品です。

主人公の武器は基本4つ、プラス強化アイテムを組み合わせて14種類の弾を撃てる銃。中でも「シャチョーレーザー」はノンテイストな極悪パワーを発揮、これさえあればイージーモードは楽々クリア。

「ふう、十分に味わったよごちそうさま」なんて言ってたら、これが大間違い！ 難易度を高くすると、敵が大幅に手加減してくれていたことが分かります。どうりで敵の技名（ボス戦ではずらずらと表示される）の数と、実際の攻撃パターンとが合わないハズ。のんびりしている場合ではありません。ダッシュ、スライディング、飛び蹴り、投げ技といった使い道のなかった技から、さらなる可能性が開けるのです！

「本物」のガンスターは死角なしの人間凶器。雑魚はスライディングで轢き潰し、爆弾が飛んできても投げ返し、巨大メカを跳び蹴りでズタズタにする八面六臂の戦いぶり。ああ、こんなにやれることが残っていたなんて！ 武器に頼り切り、漫然と逃げ回っていたあの頃が恥ずかしい……もう坊やだなんて言わせない！

面白さは折り紙付き。しかしトレジャーとメガドライバーは、そうした表面に留まらず、もっと深いところで繋がっています。高速スクロール、よくやった！ヘリとの戦闘シーンで、画面横が暗転しているのはスプライト数を稼ぐ作業エリアにしているから――という技術の奥深くまで見抜くのも、語られざる以心伝心の絆。「作り手からの挑戦状」という一方通行なコトバに尽くされない、「匠の技」と「匠の目」の両方ともに恵まれたメガドライブは、なんと幸せに包まれたハードでしょう。トレジャーマンよ、永遠に！ （箭本進一）

# ガントレット

ジャンル：アクション

メーカー：テンゲン

発売日：1993.9.17




新モード「クエストモード」の1画面。この圧倒的な敵モンスターの数は「ガントレット」名物。地形を利用して活路を開こう。

## 新たなる『ガントレット』

『ガントレット』名物と言えば『真・三國無双』ばりに画面を埋め尽くすモンスター軍団。「これがなければ『ガントレット』じゃない！」といっても過言ではない移植に際して最大の課題が、このメガドラ版では、目立つチラつきも処理落ちもなしに解決されておりファンを驚愕させたものでした。

エンドレスプレイヤー級の悟りを得るまでは「体力を金で買う」側面もあった本作ですが、財布を気にすることも食料を破壊して罵り合うこともなしにプレイできるのです。

新たに追加された「クエストモード」は、本作の「多数vs1のゲリラ戦」という側面を再構成したもの。斜め撃ちを始めとしたあらゆるテクニックを駆使しないと、まったく歯が立ちません。マップの複雑な繋がりは、オリジナルなら迷わず時間切れを待ちたくなる難易度（オリジナルは動かずに一定時間待つと壁がすべて出口になる）。

もはや『新ガントレット』と言っても差し支えのない「クエストモード」のボリュームと、同社お得意のマニュアル芸がメガドラユーザーに大きく支持されました。（箭本進一）

# 夢見館の物語

ジャンル：アドベンチャー

メーカー：セガ

発売日：1993.12.10／機種：メガCD



シネパックの錆びた動画を、うまく幻想的なふんいきにマッチさせた奇跡の作品。蝶になっても煩悩を逃れない人の業に涙せよ！

## メガCDの紡ぐ美しい物語

メガCDは写実的な作品には似合わない。写真やムービーはCD内に豊富に入れられても、メガドラの「最大64色」の制限に引っかかり、見ばえのする結果は出てこない。そんな現実ばなれを活かした『夢見館の物語』は、メガCDの中でしか逢えない、一期一会のはかなくも美しい物語だ。

山里の奥深く、ひっそりとたたずむ洋館。しかしゾンビも化け物もしんとなりをひそめ、ここに暮らしを営むのは元・人間の蝶たち。人のかたちを捨てても、心を捨て切れない住人のひとりは、「狩人」となって命を奪う……。主人公の少年は、館に迷い込んだ妹を探す道のりで、人の哀しき「業」を見る。実写を取り込んだCGの粗さが、いかにも心象風景をほうふつさせる。夢と現実とが溶け合う、幻想的な気分に浸れるのだ。

サターン用として発売された続編の『真説・夢見館』は、抜けるようにくっきりしたCGで、幻想もヘチマもありゃしなかったのが残念。「バーチャルソフト」シリーズ、唯一の作品でもある。（多根清史）

## ファンタシースター 千年紀の終りに

ジャンル：RPG

メーカー：セガ

発売日：1993.12.17



シリーズの謎が本作で明らかになる、締め括り的な1本。しかし、現在もオンラインとして『ファンタシースター』は続いている!

### シリーズ終着点、PSOの原点

手っ取り早く言えば、88年に『ファンタシースターⅡ』により凍りついたときを再び動かし、ピリオドを打ったのが『千年紀の終わりに』である。RPGの主流にキバをむくことで『Ⅱ』は「救わない結末」をものにして、伝説となった。そんな夜空の星が降りてきて、人なみの良い夢を見せてくれたのだ。

旧シリーズのうち『Ⅱ』の戦闘システムを引き継ぎ、『Ⅰ』の登場人物たちを復活させ、“分ってる人”にとっては拍手かっさいのオールスター状態。そのくせ、決して『Ⅳ』と名乗らない点に、やんちゃな『Ⅲ』には“続かない”気配りがある。大盛り、ねぎだく、『Ⅲ』抜きだ。

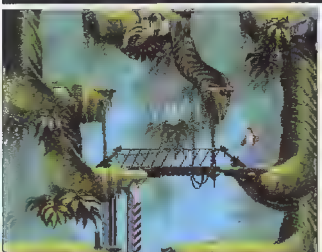
すでにカーテンコールであり、お別れのつもりだった。この期に及んで、絶妙のテンポ良さ、「コンビネーションテクニック」(いくつかの技の組み合わせで特殊効果が発動)、ハンターギルド(サブシナリオ)とかを導入したもんだから、新たな出発点を築いてしまったのだ。21世紀にもなって、ネットゲームの中で「ティンカーベルの犬」を探しているとは思わなかったよ。　(多根清史)

## フラッシュバック

ジャンル：アクション

メーカー：サンソフト

発売日：1993.12.29



オープニングから、その独特なグラフィックと世界観に引き込まれること必至な名作中の名作。アニメも難易度も、もう最高!

### ポリゴンアニメの最高傑作

今でこそポリゴンゲームと言えばメモリとマシンパワーを馬鹿食いして、1年に1回パソコンを買い換えなければならない元凶になっていますが、このゲームのシブい海外アニメを思わせるオープニングを見たとき、これがメガドラでしかもROMカセット用に作られたゲームだとは思えないことでしょう。

昔は、2Dアニメーションをするとメチャクチャにメモリを食うため、省メモリでアニメーションをするためにポリゴンアニメを使用するという方法がありました。

その最高傑作のひとつが、この『フラッシュバック』です。アニメーションも最高なら難易度も最高! とにかく死ねます。

プレステで発売された『フェイド・トゥ・ブラック』や『ハートオブダークネス』もシリーズ作品なので、今ならこちらのほうが手に入りやすいかもしれません。

ちなみにシリーズ中、唯一ポリゴンではない『ブラックソーン』は、実は『ディアブロ』でブレイクする前のブリザードが作ったゲームです。　(阿部広樹)

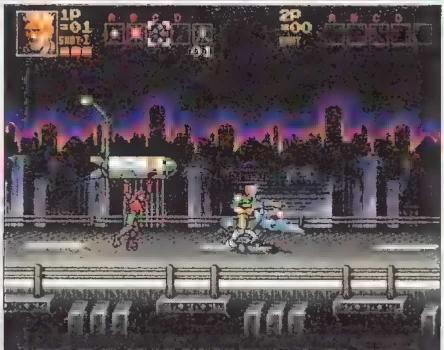
# 魂斗羅 ザ・ハードコア

ジャンル：アクション

メーカー：コナミ

発売日：1994.9.15



エアバイクに乗る主人公を抹殺すべくミサイル兵士がやってくる！ 理屈抜きで笑ってしまう、本作を象徴する名シーンのひとつ。ちなみにこのバイクは三足歩行も可能な頼れるメカである。

アクションシューティング『魂斗羅』シリーズは、メガドラに相応しい漢のゲーム！ 知る人ぞ知る『ガンスターヒーローズ』の永遠のライバル！ 群がる敵をデストロイ・ゼム・オール！

## ハードコアパーティ

16ビットを極限までブン回し、これでもかこれでもかと信じられない見せ場が続出。まさに「力走」という表現が相応しい、アクションゲーム界の火だるま暴走機関車！ それが『魂斗羅 ザ・ハードコア』です。

『魂斗羅』シリーズとしては異色の「ライフ十残機制」「能力の異なる4人のキャラを選択」「途中の選択でコースが分岐」といった要素を導入。しかし、死ににくいルールのおかげで初めての面でも勢いで押していきやすく、コース分岐とキャラ選択のおかげで繰り返しのプレイが可能になっています。

「巨大な銃を持ったヒーローがメカやエイリアンをバッタバッタとなぎ倒す」という、イカしたB級シネマ（言うまでもなく誉め言葉）テイストが名物の『魂斗羅』シリーズ。このアメリカンなノリに加えて、本作には東洋の心が花開いています。

それは多関節キャラに息づく「見立て」の心。

ときに本物の鳥のごとく羽ばたく鳥形メカ。うごめくエイリアンや、しなやかな植物の茎。生物だけではなく、ヘリコプターや戦車といった硬質なメカにも宿っている生命……。元は同じコンピュータ上の絵にも関わらず、計算によって生物的にも無生物的にもなる多関節キャラの動き（特に外見はメカにも関わらず生物的な動きをする、ジャングル面の中ボスは必見）には、大自然の神秘さえ感じます。

こうした多関節キャラのファニーさを笑いに転化させた「TEAM機知GUY」の手腕も、本作の大きな見どころです。両手の鉄球をガンガン鳴らしながら高速道路を突っ走る巨大ロボや、スクラップロボがグルグル尾っぽを振り回す動きなどは、もはや理屈じゃない面白さ！ 理屈の塊であるプログラムが理屈抜きの面白さを表現しているのですから、本当にたまりません。

この姿勢はハードと表現方法を変えてプレステ2の『真・魂斗羅』に受け継がれ、今日もゲーマーを笑わせているのです。　（箭本進一）

megadrive
game review

# 幽☆遊☆白書
## 魔強統一戦

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1994.9.30







幻海の仕掛けた攻撃に、空中からこっそりと相乗りする仙水。本作のバトルロイヤルでは、日常的に見られる光景である。果たして仙水の次のターゲットは誰? そして桑原の動向やいかに?

“キャラゲーに良作なし”そんなジンクスを吹き飛ばす、コンシューマ格闘ゲームの傑作。当時他の格ゲーの数万光年先を走っていた4人同時対戦が激アツで、格ゲーマニアも大満足！

### ケーブルの抜けない距離

本作『幽☆遊☆白書 魔強統一戦』は「自由度の高い動き」「新規参入のしやすい統一されたコマンド体系」「奥の深い連続技」といった魅力的な要素で、現在でも現役プレイヤーが存在するコンシューマ格闘ゲームの名作です。

本作の売りである4人バトルロイヤル(「本作のメイン！」と言い切る人も)では、様々な予想外の出来事が発生します。「2対1」「3対1」になることもあり、反撃の機会もないまま負けたりもします。こうした出来事は文字にしてみると何だかツライものに見えますが、これが「負けてもめちゃ楽しい！」のは、誰よりも読者諸兄がご存知でしょう。

なぜならば、自分をボコボコにした他のプレイヤーは手の届く、声の届くところにいる知り合いだからです。3対1でボコられたとしても、次の機会があるではないですか(何しろスタートボタンを押すだけでいいのです)。口三味線で、今度はボコる側に回る手だってあります。

極端な話「やめてくれよ」の一言で済むのです。

4人バトルロイヤルの試合中には、連続技への相乗り(他人が仕掛けた連続技に追い打ちをかける)を始めとする無数の「無言の同盟」が締結されては解消されます。どう組み、どう裏切るか。この楽しさは、相手の人となりを知っていると、さらに増幅するものがあります。

恋人同士の丁度いい距離感を表す「スープの冷めない距離」という言葉がありますが、本作においては「マルチタップのケーブルが抜けない距離」が、ユーザー同士の絶妙の距離感をヒートアップさせていくのです。

共に競おうではありませんか。戦おうではありませんか。打ちのめそうではありませんか。打ちのめされようではありませんか。

横でコントローラを握っているのは、単なる敵でも単なるライバルではありません。そのすべてであり、同時にこのゲームを愛する同士なのです。(箭本進一)




双頭ドラゴンの男ぶりに目を見はれ！『スペハリII』では避けた多関節ボスも、ついに32Xの64ビットパワー（セガ換算）で実現だ！




コトのついでに、ドム（名前そのまんま）も出演！大企業になった後も臆せずひるまず、当時の完全再現をふるまったセガって大好き！

かつての「体感ゲーム」へとさかのぼる。メガドラがついに崩せなかった、難攻不落の、アーケードの牙城への逆襲が始まったのだ。

## 縁の下のメガドライブ

魔法のように生まれた、メガドラ用の名作ソフトの数々。その秘密の元は、「68000」と「Z80」のダブルCPUにある。32Xがドッキングすれば、それが5つに増えた。助っ人が多いと処理能力が上がる一方、「船頭多ければ」というヤツで、プログラムが困難をきわめる。5つの頭を持った人が歩けば、電柱にぶつかりまくるだろう。ゲーム職人たちは、走らせ、マラソンをさせ、ダンスまで踊らせた。32X用のゲームは、ほとんどハズレなしの「筋金入り」ぞろいだ。

しかし、9年の歳月を経ても『スペハリ』は別格だった。パソコンや家庭用ゲーム機もたゆまず進歩を続けたが、移植に際しては「何を落とし、何を削るか」のアレンジを必ず迫られていた。たとえば、ハリアーの雄姿だけそのままに、モンスターたちは「特徴のある動き」＝「■」みたいな四角に化けて、「冷蔵庫ハリアー」と呼ばれた逸品もあったのさ（PC-6001用）。その思い切りの良さとド根性は胸を打ったが、やはり心の目を開かずとも、「本物」を家庭で遊べる日を夢見た僕らだった。

ここまで盛り上げれば、移植度の高さは「あら、そうなの。良かったネー」で流されそうだ。んなこたーなく、さんざん待ちぼうけを食らった後のこと。巨大なボスがぐいぐい動くやら、ハリアーの下に付いた半透明の影やら、ちゃんとロックオンの「ピン！」があるやら、まして地面のラスター（画面を走査線単位でずらし、「ぐにぐに」した効果を出す）ぐらいは当然、と受けとめた。32Xにかけた期待は、それだけ大きかった。

だけど、この画面の上下を切った、ビスタサイズのような黒い線はナニ？　おそらく画面サイズを小さくして、処理スピードを上げるため。ほんの気まぐれで、本体と32Xを繋ぐケーブルを外し、メガドラをテレビに直結すると……背景だけがびゅんびゅん流れていた。ハリアーやモンスターは32Xが動かし、メガドラは縁の下の力持ちをこなしていたのだ。

16ビットの金文字に相応しい終着点を用意したのは、開発チーム「ゲームのるつぼ」だ。今こそ彼らに、9年遅れの「ありがとう」を言いたい。　（多根清史）

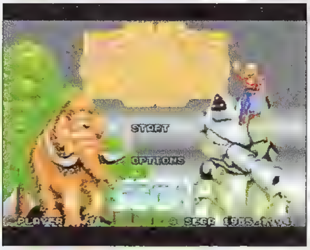
megadrive
game review

# スペースハリアー

ジャンル：シューティング

メーカー：セガ

発売日：1994.12.3／機種：スーパー32X




たこ足配線上等！プレステと同じ日に発売されたスーパー32Xで、初代『スペースハリアー』のコンシューマ完全移植が実現した！32Xは勝ち組にはなれなかったが、この1本で伝説に！

## ラストドリーム、ここに実現！

スーパー32Xは、夢からできていたハードだ。

それは、メガドラを飛躍的にパワーアップさせる待望のオプション。しかし、なぜ今ごろ？ 94年当時、付き合いのいい人でさえも、本体に火を入れることはまれになっていた。6年間がんばった、6年前のマシンである。ファミコン前夜から始まり、しぶとく続いた8ビットの時代。その後に来た16ビットの黄金期は、拍子抜けするほど早く終わった。絵や音声がふんだんに収められるCD-ROMが、立体をあやつるポリゴンの波が、ドットで埋め尽くされた「2Dの地平」を洗い流そうとしていたのだ。

発売されたのが、ちょうどプレステにぶつける……というか玉砕する形である94年の12月3日。さらに言えば、セガサターンの約10日後に当たるから、ドリキャス以前の「セガの最新ハード」になる。一番セガサターンを売りたい盛りの時期に、旧機種を延命させるってアリ？

その頃でも、欧州ではメガドラ人気が高く、テコ入れの狙いから投入された――と知ったのは、ずいぶん後の話。ハナから売れる見通しも立たず、商売っ気のてんでないスーパー32Xは、メガドライバーの妄想みたいな夢を固めてポンと生まれたとしか思えなかった。

4万円をしのぐ値段のセガサターンは買えない。が、1万4800円の32Xは買えた。遊ぶ用意をするとき、ケーブル結線のややこしさにボーゼン。その上、本体とメガCDのほかに、もう1個ACアダプターをぶっ差し。タコ足電源がおだんごになり、他のゲーム機への浮気を許しちゃもらえない。

32Xの中味は外見ほどややこしくなく、セガサターンと同じ32ビットCPU「SH2」×2でもって「すべてパワーで解決しろ」というマッチョな設計。『バーチャファイター』の移植もこなしたように、ポリゴンも扱えたりした。しかし、頑張りすぎると、セガ的に本命のセガサターンが立場をなくしてしまうせいか、主戦場は

# リスター・ザ・シューティングスター

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1995.2.17







手を伸ばしてタンポポの種を思わせる綿毛につかまり、空を舞う主人公リスター。このように「手を伸ばす」アクションは様々な可能性を秘めている。美麗な背景にも注目してほしい。

『ソニック』開発チームによるアクションゲーム。主人公リスターの“伸びる腕”が生み出すユニークなアクションが、絶妙のゲーム性を演出。ハード末期の発売が惜しまれる名作だ。

## 「手を伸ばしてつかむ」こと

主人公のリスターは、好奇心旺盛な流星の子供。得意技は「手を伸ばしてつかむ」こと。彼の手はパッドとの組み合わせで8方向に伸び、あらゆるものをつかみます。彼は手を通して世界にアクセスします。「手を伸ばしてつかむ」というシンプルな動作は「移動・攻撃・奪取」といったゲーム性だけではなく、リスターという主人公のキャラクター性さえも表現しているのです。

敵をつかめば勢い良く頭突き！ 鉄棒をつかめば大車輪！ アイテムならゲットしてラッキー！ たまにヘンなものをつかんで痛い目にあったりもするけれど、リスターの好奇心は留まるところを知りません。ほらあっちにも、ほらこっちにも、世界は不思議なことだらけ。だからつかんで確かめる！ 子供のプレイヤーには共感を。大人のプレイヤーには、純粋だった頃の郷愁を……。

本作の「トライアンドエラーを恐れず、何でもつかんで学び取れ！」という訴えは、情報だけで分かった気になることの多い、臆病な大人の心を揺さぶります。失敗を恐れずにガツンガツン頭をぶつけていれば、たまには宝石だって振ってくるのです。世の中、そんなに捨てたものじゃありません。

そんな星の子リスターを育む世界には、全編に渡って、実に細やかな気配りとアイディアが散りばめられています。

幻想的な背景は、新世代機のグラフィックを見慣れた目にも新鮮な美しさ。そこに住む敵キャラは「自分の旦那をジャイアントスイングで投げるペンギン」「あまりの音痴にBGMまで歪む巨大鳥」「最初は邪魔をするが雪合戦の末に和解、ボス面で助けに来てくれるライバル」など、童話のキャラクターのようなどこか憎めない奴ばかり。そこには受け手の年齢を問わない王道があります。

もしも未プレイなら、これ以上の予備知識なしでプレイしてください。自ら世界を触って確かめてください。

さあ、手を伸ばして！ （箭本進一）

# エイリアンソルジャー

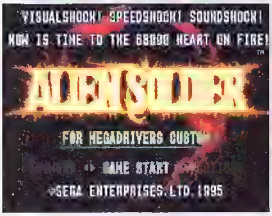



「ハードコアユーザー向け」のメガドライバーズカスタムだが（本誌第3号参照）、横スクロールアクションとして秀逸な出来。アクション好きを自認するなら、プレイするしかない逸品。

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1995.2.24




**メガドラ晩年を彩ったトレジャー入魂の傑作アクションシューティング。手ごわいボスの百連発、極限までタイムを削れるアツさ──「作り込みすぎて未完成」という魂の粗さを味わえ！**

## 頂上決戦！トレジャーvsメガドライバー

『エイリアンソルジャー』は、メガドラ黄金期を支えたトレジャーが“行くところまで行った”ソフトだ。「ゲーマー魂」や「熱いゲーム」。それこそネットに探りを入れれば、男くさいキーワードと一緒に、両手にあまるほどヒットする。しかし本当にたまげるのは、暴れ回る複雑なシステムを押えつけ、我がものとし、べらぼうな難関を踏み越えてエンディングに辿り着いたユーザーの多さ。こんな猛者たちを育てたメガドラは、実に大したハードじゃないか。

事実上の前作に当たる『ガンスターヒーローズ』を下敷きに、操作方法は大幅に進化。左から右に進んでいくジャンプアクション、4つの武器を選んで撃ち分ける──と取っつきやすい「ふつう」はここで終わり。空中停止のホバリング、天井への張り付き、ダッシュの「時空操作0移動」、そして敵弾を消す「カウンターフォース」。1面から、これらの「基本テク」を理解していないと、10回は死ねる情け容赦なさ。

ゲーム展開は目まぐるしくスピーディ。さらに拍車をかけるのが、「0移動爆装」だ。これは体力が最大のときに0移動すると、敵に触れたら大ダメージを与えられる特攻ワザ。ただし一度使うと体力が減るため、連発はできない。そこでカウンターフォースで弾を消して回復アイテムを出し、再充填して撃つという「ゲームの組み立て」が必須。

「ボス百連発」を目指したものの、開発期間の時間切れで断念。「セブンフォース」が名前に追いつかず5形態にしか（これでもすごいが）変形せず、後半の尻切れトンボ感は否めない。それでも、多関節の巨大キャラを動かし、下手っぴにはスローモーション機能をサービス、かつ「早く上がってこい!」と挑発し、極めつくした上級者ならば流れるような最短プレイの超絶技巧……ああ、全然字数が足りない……。ともあれ、開幕のメッセージを高らかに叫ぼう。「FOR MEGADRIVERS CUSTOM（メガドライバー専用）」！　（多根清史）

# ミッキーマニア

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1995.3.31



記念すべき初主演作「蒸気船ウィリー」の世界を冒険するミッキー。敵キャラも良くできており、遊んでいて素直に楽しくなる。

## 2つの意味

本作はミッキーを愛するマニアのためのゲーム。ステージは彼の出演した各作品をモチーフにしています。場所によっては、絵柄や姿が現在と微妙に異なる「その時代のミッキーマウス」と出会えることもあり、この心憎い演出がミッキーマウスの歴史を体感させてくれます。

実はタイトルの『ミッキーマニア』には二重の意味があります。ひとつは前述の通り、ミッキーマウスを愛するマニア。そしてもうひとつは、2D横スクロールアクションゲームのマニアです。

いかにもディズニー的な、ほんわかとしたデザインの敵キャラは、画面写真では微笑ましく見えます。しかし、彼らの配置は「ミッキーをブチのめす」という目的を10割の確率で成功させるための殺人的な布陣。飛び散る破片に攻撃判定が残る骸骨、後方から突進してくる無敵の大鹿といった半端ではない敵キャラクターが襲いくる様は、ミッキーが座る「世界一のアニメスター」という座の明暗を垣間見せてくれます。　（箭本進一）

# ライトクルセイダー

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1995.5.26




メガドライバーを常に魅了し続けたトレジャーによるアクションRPG。パズル的要素とアクションをうまく両立させた末期の傑作。

## トレジャー印のアクションRPG

トレジャーの前川社長はパズルゲーム好きだそうである。そのためか、トレジャー作品はシューティングだろうとアクションだろうと、妙にパズルゲーム的要素が入り込んでくる。

この『ライトクルセイダー』も、アクションRPGであるにも関わらず、ダンジョン攻略の部分にパズルゲーム的要素が盛り込まれている。

部屋に配置されている爆弾や岩といったオブジェクトをあれこれイジって上手く組み合わせないと先へ進めない。そのあたりは実に難しく悩ましい反面、解けたときの爽快感は格別である。アクションRPGの部分はそっちのけだが、かなりハマる。

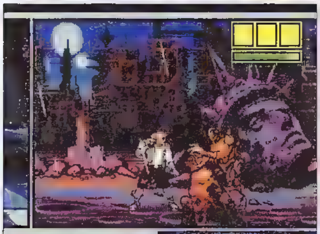
トレジャーのお家芸とも言うべき多関節ボスキャラも健在。渋いグラフィックも必見。メガドラ晩期のソフトということもあり、日本ではあまりヒットしなかったようだが（本誌第3号の前川社長インタビュー参照）、埋もれさせておくには惜しい傑作である。　（編集部・松井）

## コミックスゾーン

ジャンル：アクション

メーカー：セガ

発売日：1995.9.1



「アメコミのコマの中を飛び回る」というデフォルメされたアクションを、その字面のままに実現。コマをブチ破り、暴れまくれ！

### アメコミ作家、危機百連発

メガドラの末期に発売され、出荷本数がたったの800本という超レアソフトのため、ン万円もの高額プレミアムが付いてしまったことで有名な本作。「原稿用紙のコマの中で戦うマンガ家」といった設定は今でこそ面白そうだが、もっと早く世に出たら出たで、新しすぎて売れにくかったんじゃなかろうか? 操作は3つのボタン攻撃＋3つのアイテムボタンで行い、後期の6Bパッドをフルに使った格闘ゲームとなっている。しかし、題材がアメコミなら、ゲームそのものも洋ゲー。プレイするには大らかな心が必須だ。

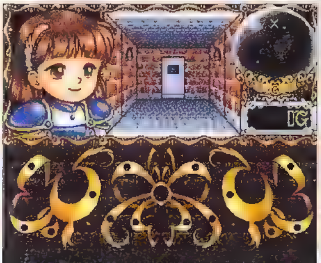
とにかく秀逸なのが、コマごとに描き込まれたアメコミタッチの1枚絵を、やはりアメコミ調に破壊するデフォルメ演出! コマをブチ破り、ページが燃やされ、マンガとゲームという「静と動」の不協和音によるハーモニーが奏でられるのだ。ただの演出にとどまらず、ルートの分岐になったり、マンガ家の危機一髪を盛り上げたりとゲームに貢献しているのがお見事。ゲームキューブ版の『ソニックメガコレクション』に、なぜか収録されているぞ。　(多根清史)

## 魔導物語Ⅰ

ジャンル：RPG

メーカー：コンパイル

発売日：1996.3.22



『ぷよぷよ』のファンタジックな世界観は、本作でも変わることはない。これが国内におけるメガドライブ最後のソフトとなった。

### さらば、コンパイル！

時期が時期だけに言うのは気が引けるが、ボクにとってコンパイルは「脱力メーカー」である。ただし、良い意味での。『ザナック×ザナック』で盛り返そうとしていたときも、『ディスクステーション』(DS)でも復活させればいいじゃ～ん、と独りごちていた。けっこうな傑作でんなやらしてもらいまっさ、の後に、ちょうど安らぐはし休めという感じで、コンパイルのことが好きだったのだ。

『魔導物語』は、そんなミニゲーム集だったDSから、『ぷよぷよ』と並んで独立し、しかも兄弟の関係にあるRPGだ。その共通の主人公であるアルルが、幼稚園の卒業試験として3Dダンジョン(魔導塔)に挑み、3個の魔導球を手に入れて戻ってくるのが目的。マジックを使うとしゃべる「マジカルボイス」、残り体力をアルルの表情であらわす「ファジーパラメータシステム」など、4年前のエッジを引っさげてきたのがトホホだった。

メガドラの最後を飾った、のーみそこねこねコンパイル!らしい1本である。　(多根清史)


メガモデムの逆襲！
サムシング吉松
オイ なんやソレ
Xbox Liveのマイクですよ
ネットゲームで会話が出来るんですよ
ほうか…
世の中はそないな事になっとんのか…
そもそも通信使ったゲームはワイが始めたんやでぇ
TEL TEL シリーズとか…
またはじまった
なにがあかんかったんやろ…
早すぎたんですよきっと
うおおおお
いや!! もっと思い切った手を打つべきだったんや!
駅前でメガモデムをタダでくばりまくるとか
無料でーす
今ならタ
やけクソですな
あー
あーじゃねーよ
笑えないし

# MEGADRIVE 1988-1996

## メガドライブ完全リスト

「16-BIT」の金看板を背負い、世に登場したメガドライブ。ハードとしては不遇だったが、ここでしか味わえないソフトも多くリリースされた。常に明日を目指し続けた8年間の軌跡を見よ！ THIS IS MEGADRIVERS CUSTOM!!

構成・文＝編集部

T＝タイトル　■＝メーカー　■＝リリース　CD＝メガCD　32＝スーパー32X

※「ゲーム図書館」「メガLD」はリストに含まれていません。また、同日発売のタイトルは50音順になっています。

### 1988

- T スーパーサンダーブレード　セガ　10・29
- T スペースハリアーII　セガ　10・29
- T 獣王記　セガ　11・27
- T おそ松くん はちゃめちゃ劇場　セガ　12・24

### 1989

- T アレックスキッド 天空魔城　セガ　2・10
- T ファンタシースターII 還らざる時の終わりに　セガ　3・21
- T スーパーリーグ　セガ　4・22
- T スーパー大戦略　セガ　4・29
- T サンダーフォースIIMD　テクノソフト　6・15
- T 北斗の拳 新世紀末救世主伝説　セガ　7・1
- T ワールドカップサッカー　セガ　7・29
- T 大魔界村　セガ　8・3
- T 尾崎直道のスーパーマスターズ　セガ　9・9
- T スーパーハイドライド　アスミック　10・6
- T スーパーハングオン　セガ　10・6
- T ランボーIII　セガ　10・21
- T フォゴットンワールズ　セガ　11・18
- T 孔雀王2 幻影城　セガ　11・25
- T ザ・スーパー忍　セガ　12・2
- T TATSUJIN　セガ　12・9
- T マージャンCOP竜 白狼の野望　セガ　12・14
- T ヘルツォーク・ツヴァイ　テクノソフト　12・15
- T ヴァーミリオン　セガ　12・16
- T ゴルデンアックス　セガ　12・23
- T カース　マイクロネット　12・23

### 1990

- T ズーム!　セガ　1・13
- T 史上最大の倉庫番　メサイヤ　1・30
- T ソーサリアン　セガ　2・24
- T スーパーリアルバスケットボール　セガ　3・2
- T ザ・ニュージーランドストーリー　タイトー　3・3
- T エアダイバー　アスミック　3・9
- T 重装機兵レイノス　メサイヤ　3・16
- T ファイナルブロー　タイトー　3・23
- T アフターバーナーII　電波新聞社　3・23
- T ダーウィン4081　セガ　4・7
- T ファンタシースターIII 時の継承者　セガ　4・21
- T サイオブレード　シグマ商事　4・27
- T DJボーイ　セガ　5・19
- T ウィップラッシュ　セガ　5・26
- T TEL・TELまあじゃん　サンソフト　6・8
- T サンダーフォースIII　テクノソフト　6・8
- T 大旋風　セガ　6・23

1990

コラムス セガ 6・30
ゴーストバスターズ セガ 6・30
ESWAT セガ 7・14
フェリオス ナムコ 7・20
バットマン サンソフト 7・27
サイバーボール セガ 7・28
スーパーモナコGP セガ 8・9
四天明王 シグマ商事 8・10
ラスタンサーガII タイトー 8・10
マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー セガ 8・25
XDR ユニパック 8・26
スペースインベーダー90 タイトー 9・7
クラックス ナムコ 9・7
インセクターX ホット・ビィ 9・7
ヘルファイアー メサイヤ 9・28
ストライダー飛竜 セガ 9・29
レインボーアイランドエキストラ タイトー 10・5
FZ戦記アクシス ウルフ・チーム 10・12
ファットマン サンリツ電気 10・12
バーニングフォース ナムコ 10・19
TEL・TELスタジアム サンソフト 10・21
ダイナマイトデューク セガ 10・27
鮫!鮫!鮫! 東亜プラン 11・2
グラナダ ウルフ・チーム 11・16
アイラブ!ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険 セガ 11・21
メガパネル ナムコ 11・22
ジャンクション マイクロネット 11・25
シャドーダンサー セガ 12・1
キューティー鈴木のリングサイドエンジェル セガ 12・12
アトミックロボキッド トレコ 12・14
エレメンタルマスター テクノソフト 12・14
ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場 ゲームアーツ 12・14
まじかるハットのぶっとびターボ!大冒険 セガ 12・15
デンジャラスシード ナムコ 12・18
アローフラッシュ セガ 12・20
クラックダウン セガ 12・20
ダライアスII タイトー 12・20
ハードドライビン テンゲン 12・21
スタークルーザー メサイヤ 12・21
武者アレスタ 東亜プラン 12・21
モンスターレア セガ 12・22
ヘビーユニット メガドライブスペシャル 東宝 12・26
ガイアレス 日本テレネット 12・26

1991

ゲイングランド セガ 1・3
ヴォルフィード タイトー 1・25
ジノーグ メサイヤ 1・25
エアロブラスターズ KANEKO 1・31
スーパーバレーボール ビデオシステム 2・1
レッスルボール ナムコ 2・8
バトルゴルファー唯 セガ 2・15
究極タイガー トレコ 2・22
シーザーの野望 マイクロネット 2・24
ジョー・モンタナ フットボール セガ 3・1
ディックトレーシー セガ 3・1
バハムート戦記 セガ 3・8
ふしぎの海のナディア ナムコ 3・19
魔物ハンター妖子 第7の警鐘 メサイヤ 3・22
ヴァリスIII 日本テレネット 3・22
斬 夜叉円舞曲 ウルフ・チーム 3・29
シャイニング&ザ・ダクネス セガ 3・29
ミッドナイトレジスタンス データイースト 3・29
スーパーエアーウルフ 九娯貿易 3・29
雀偵物語 日本テレネット 3・29
ヴェリテックス アズミック 4・5
ワードナーの森SPECIAL ビスコ 4・26
火激 ホット・ビィ 4・26
ラングリッサー メサイヤ 4・26
紫禁城 サンソフト 4・27
三国志列伝 乱世の英雄たち セガ 4・29
ボナンザブラザーズ セガ 5・17
ファイアームスタング タイトー 5・31
ゼロウイング 東亜プラン 5・31
アークス・オデッセイ ウルフ・チーム 6・14
アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦 セガ 6・17
ブルーアルマナック 講談社総研 6・22
サンダーフォックス タイトー 6・26
エイリアンストーム セガ 6・28
レッスルウォー セガ 6・28
セイントソード タイトー 6・28
マーベルランド ナムコ 6・28
ファステスト・ワン ヒューマン 6・28
雷電伝説 マイクロネット 7・6
球界道中記 ナムコ 7・12
ストリートスマート トレコ 7・19
ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ 7・26
マスター・オブ・モンスターズ 東芝EMI 7・26
空牙 日本テレネット 8・2
超闘竜烈伝ディノランド ウルフ・チーム 8・2
ベア・ナックル 怒りの鉄拳 セガ 8・2
メガトラックス ナムコ 8・6
アウトラン セガ 8・9
ポピュラス セガ 8・9
ジュエルマスター セガ 8・30
プロ野球スーパーリーグ'91 セガ 8・30
ギャラクシーフォースII CRI 9・13
エル・ヴィエント ウルフ・チーム 9・20
レンタヒーロー セガ 9・20
戦場の狼II セガ 9・27
マスターオブウエポン タイトー 9・27
宇宙戦艦ゴモラ UPL 9・30
デビルクラッシュMD テクノソフト 10・10
ソード・オブ・ソダン セガ 10・11
スパイダーマン セガ 10・18

- ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ セガ 10・25
- 魔王連獅子 タイトー 10・25
- 将棋の星 ホームデータ 10・31
- ブロックアウト セガ 11・1
- ワンダラーズ フロム イース 光栄 11・1
- ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ ホームデータ 11・2
- ルナーク タイトー 11・15
- ローリングサンダー2 ナムコ 11・19
- Fantasia ミッキーマウス・マジック セガ 11・22
- 乱世の覇者 アスミック 11・29
- ビースト・ウォリアーズ 日本テレネット 11・29
- 忍者武者伝説 セガ 12・6
- ファイティングマスターズ トレコ 12・6
- エグザイル 時の狭間へ 日本テレネット 12・6
- ソル・フィース CD ウルフ・チーム 12・12
- ヘビーノバ CD マイクロネット 12・12
- 太平記 セガ 12・13
- ノスタルジア1907 CD シュールド・ウェーブ 12・14
- アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝 セガ 12・20
- アーネストエバンス CD ウルフ・チーム 12・20
- アンデッドライン PALSOFT 12・20
- DAHNA 女神誕生 アイ・ジーエス 12・20
- ダブルドラゴンⅡ PALSOFT 12・20
- タスクフォースハリアーEX トレコ 12・20
- 中島悟監修F-1 GRAND PRIX バリエ 12・20
- 信長の野望・武将風雲録 光栄 12・20
- 惑星ウッドストック ファンキー・ホラー・バンド CD セガ 12・20
- F1 CIRCUS MD 日本物産 12・20
- 三国志Ⅱ 光栄 12・26
- ゴールデンアックスⅡ セガ 12・27
- 夢幻戦士ヴァリス 日本テレネット 12・27
- 天下布武 英雄たちの咆哮 CD ゲームアーツ 12・28

## 1992

- スーパーファンタジーゾーン サンソフト 1・14
- ちびまる子ちゃん わくわくショッピング ナムコ 1・14
- ジョー・モンタナⅡスポーツトークフットボール セガ 1・24
- テクモワールドカップ'92 シムス 1・31
- ワニワニWorld KANEKO 1・31
- JuJu伝説 セガ 1・31
- ソーサルキングダム メサイヤ 2・7
- 港のトレイジア 日本テレネット 2・14
- SDヴァリス 日本テレネット 2・14
- 精霊神世紀フェイエリア CD ウルフ・チーム 2・18
- クルードバスター データイースト 2・28
- ロードブラスターズ テンゲン 2・28
- バトルマニア ビック東海 3・6
- トージャム&アール セガ 3・13
- 鋼鉄帝国 ホット・ビィ 3・13
- シャイニング・フォース 神々の遺産 セガ 3・20
- Art ALIVE セガ 3・27
- ターボアウトラン セガ 3・27
- ピットファイター テンゲン 3・27
- シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟 ビクター音楽産業 3・27
- サンダープロレスリング列伝 ヒューマン 3・27
- ストームロード マイクロワールド 3・27
- コズミックファンタジーStories CD 日本テレネット 3・27
- A列車で行こうMD セガ 4・10
- デス・ブリンガー 秘められた紋章 CD 日本テレネット 4・17
- アリシアドラグーン ゲームアーツ 4・24
- バッドオーメン ホット・ビィ 4・24
- まじかる☆タルるートくん セガ 4・24
- 大航海時代 光栄 4・29
- スライムワールド マイクロワールド 4・30
- 中島悟監修F-1 HERO MD バリエ 5・15
- シーザーの野望Ⅱ マイクロネット 5・28
- アイルロード CD ウルフ・チーム 5・29
- カメレオンキッド セガ 5・29
- クイズスクランブルスペシャル CD セガ 5・29
- グランドスラム 日本テレネット 6・12
- スピードボール2 CRI 6・19
- TOP PRO GOLF ソフトビジョン 6・19
- 魔法の少女シルキーリップ CD 日本テレネット 6・19
- ロイヤルブラッド 光栄 6・25
- LUNAR THE SILVER STAR CD ゲームアーツ 6・26
- 闘技王キングコロッサス セガ 6・26
- ペーパーボーイ テンゲン 6・26
- デビッド・ロビンソン バスケットボール セガ 7・10
- 炎の闘球児ドッジ弾平 セガ 7・10
- アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ セガ 7・17
- グレイランサー メサイヤ 7・17
- オリンピックゴールド セガ 7・24
- サンダーフォースV テクノソフト 7・24
- ダイナブラザーズ CRI 7・24
- ツインクルテール WAS 7・24
- デトネイター・オーガン CD

スプラッターハウスPART2 ナムコ 7・31
修羅の門 セガ 8・4
熱血高校ドッジボール部サッカー編MD PALSOFT 8・7
ひょっこりひょうたん島 セガ 8・7
プリンス・オブ・ペルシャ CD ビクター音楽産業 8・7
サンダーストームFX CD ウルフ・チーム 8・28
ブライ 八玉の勇士伝説 CD セガ 9・11
提督の決断 光栄 9・24
ライズ オブ ザ ドラゴン CD セガ 9・25
ワンダードッグ CD ビクター音楽産業 9・25
キングサーモン ホット・ビィ 9・26
チキチキボーイズ セガ 10・16
チェルノブ データイースト 10・16
機動警察パトレイバー 98式起動せよ！ マーバ 10・23
スーパーH.Q. タイトー 10・23
ブラックホールアサルト CD マイクロネット 10・23
ヴィクセン357 メサイヤ 10・23
クライング 亜生命戦争 セガ 10・30
プロ野球スーパーリーグCD CD セガ 10・30
ホリフィールドボクシング セガ 10・30
ランドストーカー 皇帝の財宝 セガ 10・30
エアーマネジメント 大空に賭ける 光栄 11・1
三国志III 光栄 11・8
タイムギャル CD ウルフ・チーム 11・13
プロフットボール E・A・ビクター 11・20
プロホッケー E・A・ビクター 11・20
ロードラッシュ E・A・ビクター 11・20
レミングス サンソフト 11・20
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ 11・21
電忍アレスタ CD コンパイル 11・27
パワーアスリート KANEKO 12・11
サイドポケット データイースト 12・11
中島悟監修F-1スーパーライセンス バリエ 12・11
ランパート テンゲン 12・11
アフターバーナーIII CD CRI 12・18
ロードブラスターFX CD ウルフ・チーム 12・18
ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編 CD ゲームアーツ 12・18
ぷよぷよ セガ 12・18
アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス セガ 12・18
パチンコクーニャン ソフトビジョン 12・18
R.B.I.4ベースボール テンゲン 12・18
T.M.N.T.リターン オブ シュレッダー CD コナミ 12・22
天舞メガCDスペシャル CD ウルフ・チーム 12・25
カプコンのクイズ殿様の野望 シムス 12・25
タズマニア セガ 12・25
ドリームチームUSA E・A・ビクター 12・26

## 1993

サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.3 AYA CD データウエスト 1・3
ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌 セガ 1・14
ヨーロッパ戦線 光栄 1・16
ゆみみみっくす CD ゲームアーツ 1・29
ザ・キックボクシング マイクロワールド 1・29
F22インターセプター E・A・ビクター 2・12
邪神ドラクソス E・A・ビクター 2・19
バットマン・リターンズ セガ 2・19
Jリーグチャンピオンサッカー 小学館P／ゲームアーツ 2・26
G-LOC セガ 2・26
マジンサーガ セガ 2・26
シムアース CD セガ 3・12
ニンジャウォーリアーズ CD タイトー 3・12
スプラッターハウスPART3 ナムコ 3・19
ウルフチャイルド CD ビクター音楽産業 3・19
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 光栄 3・25
GODS PCM・コンプリート 3・26
Out Run 2019 シムス 3・26
ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス セガ 3・26
バトルトード セガ 3・26
ジャガーXJ220 CD ビクター音楽産業 3・26
アネット再び CD ウルフ・チーム 3・30
NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ E・A・ビクター 4・2
ファイナルファイトCD CD セガ 4・2
ウルトラマン マーバ 4・9
PGAツアーゴルフII E・A・ビクター 4・16
メガロマニア CRI 4・23
デザートストライク 湾岸作戦 E・A・ビクター 4・23
SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION CD セガ 4・23
スイッチ CD セガ 4・23
餓狼伝説 宿命の戦い セガ 4・23
ボールジャックス ナムコ 4・23
らんま1/2 白蘭愛歌 CD メサイヤ 4・23
三国志III〈MEGA-CD版〉 CD 光栄 4・23

1992
1993

T ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦
販 E・A・ビクター 発 4・29
T 007・死闘 販 テンゲン 発 5・14
T デバステイター CD
販 ウルフ・チーム 発 5・28
T エクスランザー 販 セガ 発 5・28
T ナイトストライカー CD
販 タイトー 発 5・28
T スノーブラザーズ 販 テンゲン 発 5・28
T 幻影都市 ―ILLUSION CITY― CD
販 マイクロキャビン 発 5・28
T 太閤立志伝 販 光栄 発 5・28
T LHXアタックチョッパー
販 E・A・ビクター 発 6・4
T ジェームスボンドII コードネーム・ロボコッド
販 E・A・ビクター 発 6・9
T スラップファイト 販 テンゲン 発 6・11
T パワーモンガー
販 E・A・ビクター 発 6・18
T Jリーグプロストライカー
販 セガ 発 6・18
T Aランクサンダー 誕生編 CD
販 RIOT 発 6・25
T ゴールデンアックスIII 販 セガ 発 6・25
T メガシュヴァルツシルト CD
販 セガ 発 6・25
T TOP PRO GOLF2
販 ソフトビジョン 発 6・25
T エリミネートダウン
販 ソフトビジョン 発 6・25
T スティールタロンズ 販 テンゲン 発 6・25
T ダイナミックカントリークラブ CD
販 セガ 発 7・16
T アークスI・II・III CD

販 ウルフ・チーム 発 7・23
T ロードラッシュII
販 E・A・ビクター 発 7・23
T ザ・スーパー忍II 販 セガ 発 7・23
T 聖魔伝説3×3EYES CD
販 セガ 発 7・23
T サイボーグ009 CD 販 RIOT 発 7・30
T NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ
販 E・A・ビクター 発 7・30
T シルフィード CD
販 ゲームアーツ 発 7・30
T エコー・ザ・ドルフィン 販 セガ 発 7・30
T バリ・アーム CD
販 ヒューマン 発 7・30
T 騎士伝説 販 講談社総研 発 7・30
T ロケットナイト アドベンチャーズ
販 コナミ 発 8・6
T 江川卓のスーパーリーグCD CD
販 セガ 発 8・6
T 慶応遊撃隊 CD
販 ビクターエンタテインメント 発 8・6
T ウィザード・オブ・イモータル
販 E・A・ビクター 発 8・10
T マーブルマッドネス 販 テンゲン 発 8・13
T キリング・ゲームショー
販 E・A・ビクター 発 8・20
T ジュラシック・パーク 販 セガ 発 8・27
T 雀豪ワールドカップ CD
販 ビクターエンタテインメント 発 8・27
T ああ播磨灘 販 セガ 発 9・3
T ミュータントリーグ・フットボール
販 E・A・ビクター 発 9・10
T ガンスターヒーローズ
販 セガ 発 9・10

T 信長の野望・全国版 販 光栄 発 9・15
T 笑ゥせぇるすまん CD 販 セガ 発 9・17
T ガントレット 販 テンゲン 発 9・17
T サンダーホーク CD
販 ビクターエンタテインメント 発 9・17
T ウイニングポスト CD 販 光栄 発 9・17
T ソニック・ザ・ヘッジホッグCD CD
販 セガ 発 9・23
T マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー
販 セガ 発 9・23
T モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動! CD
販 ビクターエンタテインメント 発 9・23
T ジョーダンVSバード ONE on ONE
販 E・A・ビクター 発 9・24
T 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
〈MEGA-CD版〉 CD 販 光栄 発 9・24
T ストリートファイターIIダッシュプラス
販 カプコン 発 9・28
T シャイニング・フォースII 古えの封印
販 セガ 発 10・1
T コラムスIII 対決!コラムスワールド
販 セガ 発 10・15
T Vay 流星の鎧 CD 販 シムス 発 10・22
T リーサルエンフォーサーズ CD
販 コナミ 発 10・29
T ペブルビーチの波濤 販 セガ 発 10・29
T パーティークイズMEGA Q
販 セガ 発 11・5
T 雀皇登竜門 販 セガ 発 11・5
T アラジン 販 セガ 発 11・12
T ダークウィザード 蘇りし闇の魔導士 CD
販 セガ 発 11・12
T スペースファンキーB.O.B.
販 E・A・ビクター 発 11・19

T アルスラーン戦記 CD 販 セガ 発 11・19
T ナイトトラップ CD 販 セガ 発 11・19
T フリントストーン 販 タイトー 発 11・19
T マイト アンド マジックIII CD
販 CRI 発 11・26
T アルシャーク CD
販 サンドストーム 発 11・26
T キング・オブ・ザ・モンスターズ
販 セガ 発 11・26
T テクモスーパーボウル 販 テクモ 発 11・26
T MIG-29 販 テンゲン 発 11・26
T ザ・サードワールドウォー CD
販 マイクロネット 発 11・26
T ダイナブラザーズ2 販 CRI 発 12・3
T T.M.N.T.トーナメントファイターズ
販 コナミ 発 12・3
T リーサルエンフォーサーズ
販 コナミ 発 12・10
T ソニック・スピンボール 販 セガ 発 12・10
T 夢見館の物語 CD 販 セガ 発 12・10
T サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.4
オルゴール CD 販 データウエスト 発 12・10
T ドラゴンズリベンジ 販 テンゲン 発 12・10
T ジャングルストライク
販 E・A・ビクター 発 12・17
T 遥かなるオーガスタ
販 T&Eソフト 発 12・17
T ファンタシースター 千年紀の終りに
販 セガ 発 12・17
T メタルファング
販 ビクターエンタテインメント 発 12・17
T ブギウギ・ボーリング
販 ビスコ 発 12・17
T Jリーグプロストライカー完全版

セガ 12・17
バトルマニア大吟醸 ビック東海 12・24
オーサムポッサム テンゲン 12・25
クルーボール E・A・ビクター 12・26
戦国伝承 CD サミー 12・28
フラッシュバック サンソフト 12・29
魔天の創滅 講談社総研 12・29

## 1994

ジェネラル・カオス 大混戦 E・A・ビクター 1・14
龍虎の拳 セガ 1・14
いしいひさいちの大政界 CD セガ 1・28
デビルズコース セガ 1・28
幽☆遊☆白書外伝 セガ 1・28
NFLフットボール'94 セガ 2・4
ウィンターオリンピック セガ 2・11
エアーマネジメントII 航空王をめざせ 光栄 2・18
エターナルチャンピオンズ セガ 2・18
クールスポット ヴァージンゲーム 2・18
NFLプロフットボール'94 E・A・ビクター 2・18
真・女神転生 CD シムス 2・25
デビスカップ テンゲン 2・25
マイクロコズム CD ビクターエンタテインメント 2・25
信長の野望・覇王伝 光栄 2・25
ワイアラエの奇蹟 セガ 2・25
T2ジ・アーケードゲーム アクレイムジャパン 2・25
2020年スーパーベースボール E・A・ビクター 3・4
ハイパーダンク・ザ・プレイオフエディション コナミ 3・4
テクモ・スーパーNBAバスケットボール テクモ 3・4
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児 マーバ 3・11
バンパイアキラー コナミ 3・18
バーチャレーシング セガ 3・18
ゲームのかんづめVol.1 CD セガ 3・18
ゲームのかんづめVol.2 CD セガ 3・18
ベアナックルIII セガ 3・18
F1サーカスCD CD ニチブツ 3・18
ハイムドール CD ビクターエンタテインメント 3・18
WWFロイヤルランブル アクレイムジャパン 3・25
AX-101 CD セガ 3・25
ウイングコマンダー CD セガ 3・25
V・V テンゲン 3・25
ダンジョンマスターII スカルキープ CD ビクターエンタテインメント 3・25
タイムドミネーター ビック東海 3・25
信長の野望・覇王伝 CD 光栄 3・25
タントアール セガ 4・1
ぼっぷるメイル CD セガ 4・1
モンスターワールドIV セガ 4・1
ドラゴンボールZ 武勇列伝 バンダイ 4・1
ファンタシースター 復刻版 セガ 4・2
うる星やつら ディア マイ フレンズ CD ゲームアーツ 4・15
バトルファンタジー CD マイクロネット 4・15
爆伝 アンバランスゾーン CD ソニーミュージックエンタテインメント 4・22
キャプテンラング データイースト 4・22
アイ・オブ・ザ・ビホルダー CD ポニーキャニオン 4・22
ヘブンリーシンフォニー CD セガ 4・23
NBAジャム アクレイムジャパン 4・29
アウトランナーズ セガ 5・13
仮面ライダーZO CD 東映ビデオ 5・13
ウィンブルドン セガ 5・20
ロードス島戦記 英雄戦争 CD セガ 5・20
モータルコンバット アクレイムジャパン 5・27
F117ステルス オペレーション：ナイトストーム E・A・ビクター 5・27
グレイテストヘビーウェイツ セガ 5・27
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 セガ 5・27
ロボコップVSターミネーター ヴァージンゲーム 5・28
モータルコンバット完全版 CD アクレイムジャパン 6・3
ドラゴンズ・レア CD セガ 6・3
FIFAインターナショナルサッカー E・A・ビクター 6・10
新創世紀ラグナセンティ セガ 6・17
WWFマニア・ツアー CD アクレイムジャパン 6・24
チャンピオンズワールドクラスサッカー アクレイムジャパン 6・24
チャックロックII ヴァージンゲーム 6・24
ロードモナーク・とことん戦闘伝説 セガ 6・24
餓狼伝説2 新たなる闘い タカラ 6・24
大航海時代II 光栄 6・24
スーパーストリートファイターII カプコン 6・25
NBAプロバスケットボール'94 E・A・ビクター 7・1
美少女戦士セーラームーン マーバ 7・8
JリーグプロストライカーI2 セガ 7・15
ハイブリッド・フロント セガ 7・22
パルスマン セガ 7・22
シャイニング・フォースCD CD セガ 7・22
シャドー・オブ・ザ・ビーストII 獣神の呪縛 CD

ビクターエンタテインメント 7・29

- ダイナマイトヘッディー セガ 8・5
- パノラマコットン サンソフト 8・12
- エコー・ザ・ドルフィン2 セガ 8・26
- ラングリッサー2 メサイヤ 8・26
- モータルコンバットII 究極神拳 アクレイムジャパン 9・9
- 魂斗羅ザ・ハードコア コナミ 9・15
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説 セガ 9・16
- スターウォーズ・レベル・アサルト CD ビクターエンタテインメント 9・22
- スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2 コナミ 9・23
- ジュラシックパーク CD セガ 9・30
- 幽☆遊☆白書 魔強統一戦 セガ 9・30
- キャプテン翼 CD テクモ 9・30
- バトルコープス CD ビクターエンタテインメント 9・30
- ソニック&ナックルズ セガ 10・18
- ロックマンメガワールド カプコン 10・21
- スターブレード CD ナムコ 10・28
- アフターハルマゲドン外伝 魔獣闘将伝エクリプス CD セガ 11・11
- 豪血寺一族 アトラス 11・18
- サムライスピリッツ セガ 11・19
- リーサルエンフォーサーズII ザ・ウェスタン CD コナミ 11・25
- ぷよぷよ通 コンパイル 12・2
- スターウォーズ・アーケード 32X セガ 12・3
- スペースハリアー 32X セガ 12・3
- DOOM 32X セガ 12・3
- ライオンキング ヴァージンゲーム 12・9
- ザ・ストーリー・オブ・トア 光を継ぐ者 セガ 12・9
- ナイジェルマンセル・インディカー アクレイムジャパン 12・16
- トムとジェリー アルトロン 12・16
- ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2 カプコン 12・16
- バーチャレーシング デラックス 32X セガ 12・16
- テクモ・スーパーボウル2・スペシャルエディション テクモ 12・20
- NBAジャム CD アクレイムジャパン 12・20
- ルナ エターナルブルー CD ゲームアーツ 12・22
- トムキャットアレ CD セガ 12・22
- ソウルスター CD ビクターエンタテインメント 12・22

## 1995

- アフターバーナー・コンプリート 32X セガ 1・13
- イチダントアール セガ 1・13
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説II セガ 1・20
- サイバーブロール 32X セガ 1・27
- リスター・ザ・シューティングスター セガ 2・17
- NBAジャム・トーナメントエディション アクレイムジャパン 2・24
- NFLクォーターバッククラブ'95 アクレイムジャパン 2・24
- GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES セガ 2・24
- エイリアンソルジャー セガ 2・24
- エコー・ザ・ドルフィンCD CD セガ 2・24
- メタルヘッド 32X セガ 2・24
- 大封神伝 CD ビクターエンタテインメント 2・24
- サージングオーラ セガ 3・17
- TEMPO 32X セガ 3・24
- ダブルスイッチ CD セガ 3・24
- プライズファイター CD セガ 3・24
- ミッキーマニア セガ 3・31
- 餓狼伝説SPECIAL CD ビクターエンタテインメント 3・31
- カオティクス 32X セガ 4・21
- トゥルーライズ アクレイムジャパン 4・28
- テレビアニメ・スラムダンク 強豪真っ向対決! バンダイ 4・28
- モータルコンバットII 究極神拳 32X アクレイムジャパン 5・19
- ステラアサルト 32X セガ 5・26
- WWF RAW アクレイムジャパン 5・26
- バーチャルバート アクレイムジャパン 5・26
- マキシマムカーネイジ アクレイムジャパン 5・26
- ライトクルセイダー セガ 5・26
- NFLクォーターバッククラブ'95 32X アクレイムジャパン 7・14
- パラスコード 32X セガ 7・14
- 超球界ミラクルナイン セガ 7・21
- 三国志IV 32X 光栄 7・28
- プロストライカーファイナルステージ セガ 8・4
- NBAジャム・トーナメントエディション 32X アクレイムジャパン 9・1
- WWF RAW 32X アクレイムジャパン 9・1
- ジャスティスリーグ アクレイムジャパン 9・1
- ジャッジ・ドレッド アクレイムジャパン 9・1
- コミックスゾーン セガ 9・1
- ファーレンハイト CD セガ 9・1
- ジ・ウーズ セガ 9・22
- バーチャファイター 32X セガ 10・20
- バットマンフォーエヴァー アクレイムジャパン 10・27
- フォアマンフォーリアル アクレイムジャパン 10・27
- サージカルストライク CD セガ 12・22
- ぺぺんがPENGO セガ 12・22

## 1996

- シャドウラン CD コンパイル 2・23
- 魔導物語I コンパイル 3・22

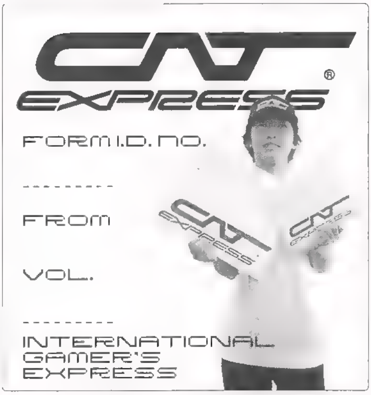
本誌画面出典一覧　P13「スペースハリアーII」、P14:上段「スーパーサンダーブレード」、P14:下段「獣王記」、P15:上段「おそ松くん はちゃめちゃ劇場」、P15:下段「アレックスキッド 天空魔城」、P16「ファンタシースターII 還らざる時の終わりに」、P18「大魔界村」、P19:上段「ザ・スーパー忍」、P19:下段「TATSUJIN」、P20:上段「ヘルツォーク・ツヴァイ」、P20:下段「ヴァーミリオン」、P23:上段「アフターバーナーII」、P23:下段「ファンタシースターIII 時の継承者」、P24:上段「サンダーフォースII」、P24:下段「マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー」、P25「スタークルーザー」、P26:上段「武者アレスタ」、P26:下段「ファンタシースターII テキストアドベンチャー」、P27:上段「ケイングランド」、P27:下段 [illegible] P28:上段 [illegible]、P28:下段「シャイニング&ザ・ダクネス」、P29「アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦」、P30「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」、[illegible] 怒りの鉄拳」、P32:下段 [illegible] ヒーロー」、P33「ソード・オブ・ソダン」、P34「[illegible] ウッドストック ファンキー・ホラー [illegible]」、P35:上段「[illegible]」 [illegible]、P36:上段「バトルマニア」、P36:下段「アリシアドラグーン」、P37「魔法の少女シルキー [illegible]」、P38:上段「LUNAR THE [illegible] くす」、P42:上段「マジンサーガ」、P42:下段 [illegible] ストライカー」、P43「シルフィード」、P44「エコー [illegible] ヒーロー」、P46:上段「ガントレット」 [illegible]、P46:下段「夢見館の物語」、P47:上段「ファンタシースター 千年紀の終りに」、P47:下段 [illegible]、P48 [illegible]、P50「スペースハリアー」、P52「リスター・ザ・シューティングスター」、P53「エイリアンソルジャー」、P54:上段「ミッ [illegible]」、P55:上段 [illegible]、P55:下段「魔導物語I」



# 『マズル フラッシュ』、いよいよXbox Liveで開戦!!

文＝結城昌弘

**絶賛稼働中のXbox Liveに対応するソフトの中でも期待の1本と言われている『マズル フラッシュ』。このゲームの魅力をうかがうべく、プロデューサーの谷口 誠さんに決死の突撃取材を敢行してきました！**




## ライフル置いて、また取って

——最近、ビクターさんがリリースされる路線の中ではちょっと珍しい、かなりハードな作品ですが。

谷口　そうですね。私がタイトルを発表していなかったからでしょうかね（笑）。会社として「ほのぼの路線でいこうね」とか決めているわけではないんですよ。それに、自分はあまりほのぼのしているものが得意じゃないんで。

——主人公の設定が非常にヘビーですよね。味方に裏切られて、逃げる途中で妻を殺されて、という。

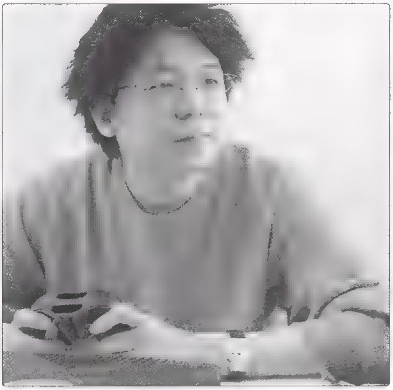
谷口　何も考えずに正義面したヒーローが活躍する話って、好きじゃないですから。そういったところから「翳のあるキャラクターにしなくちゃ」というのはありました。あと、そうしないと主人公にいろいろと喋らせなくてはいけなくなってしまうんで（笑）。愛だ、正義だとかね。あまりそういうことに、プレイヤーの気持ちを割いてほしくないですから。それに、ゲームへメッセージを込めるというやり方は、クリエイターとして、自分は好きではないですし。

——兵装の時代設定はいつぐらいになっていますか？

谷口　今より少し前の時代です。ハイテクな武器が登場する湾岸戦争以前あたりをモチーフにしています。

——武器の種類なんですが、どれぐらいあるんでしょう？

谷口　スナイパーライフルが2種類、アサルトライフル4種類、サブマシンガンが5種類、ハンドガンが3種類あります。ただ、いずれも実在している武器ではなくて、あくまでゲーム内の武器として登場します。それとハンドガンは常に携帯できるんですけど、他の武器は持ち替えなんですよ。バリバリ敵を倒していきたい人はサブマシンガン系を持ってい



けばいいし、じっくりと倒していきたい人はスナイパーライフル系を持っていけばいい。選んだ銃によって、プレイスタイルが大きく変わっていきますよ。

——その辺のチョイスも重要なんですね。

谷口　「参ったな～やっぱりスナイパーライフルを持っていけば良かったなぁ」というときは、また捨てた場所に戻って。

——その捨てた武器が時間の経過で消えるとか、そういうことはないんですか？

谷口　ずっとその場所に残っています。だから、戦略の幅も広がると思いますよ。

——ライフルを使用したときの画面表示が、かなり画期的だと思うんですけど。

谷口　ええ。通常画面に照準画面をインポートさせるのは非常に苦労しました。あと、走った後はスコープの揺れが激しくなったり、姿勢を下げて匍匐状態になると揺れが落ち着いて狙いやすくなったりもします。

——マップのひとつひとつが相当広いですよね。

谷口　視界の差渡で1キロ、全体で数キロに及ぶような広大なマップになっています。これがチュートリアルのマップを含めて6つほどあります。それから、敵の配置は一切ズルをしていないので、フィールドにいる敵を全部倒すと、誰もいない状況になりますよ。

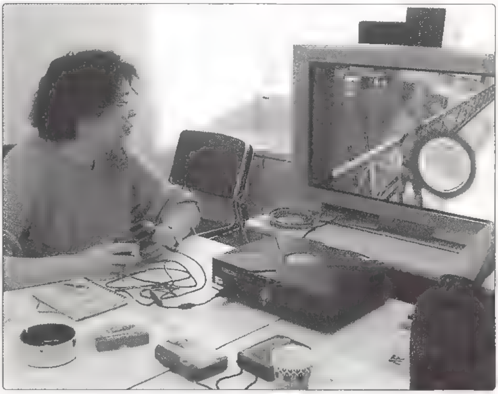
——特に最後のマップなんか、もうハンパじゃないですよね。

谷口　小さな島なんですけど、島の内部には20個以上のビルが乱立していて、さらに建物同士が通路で繋がったりしているので、立体迷路の様相を呈している複雑怪奇な地形になっています。これは全体を通して言えるんですけど、プレイヤーの創意工夫で遊べるような自由度の高さとか、そういった中身の充実感というのはかなりあると思いますよ。

## 世間話は戦場で

——今回はＸｂｏｘでのリリースということですが、このハードへ参加するまでに、どのような経緯があったんでしょうか？

谷口　まず最初は「戦争アクションゲームを作りたい」というところから始まりました。しかも、単なるFPSではなく、三人称視点や後ろから追いかけた視点も搭載した、より広くファンを取り込めるようなゲームを。で、その手のゲームが勝負できるマーケットというのは、やはり海外なんですよね。「戦争アクション」「海外展開」と考えていって、行き着いたのがＸｂｏｘなんです。これが、まずひとつあります。



——ということは、海外での展開を前提とした開発だったわけですね。

谷口　ええ。なので、キャラクターデザインも、アニメタッチのものは避けようということになって、こうなりました。

——なるほど。

谷口　それから、Ｘｂｏｘは標準でネットワークができる機能がついてますし、オンラインゲームを比較的簡単に作れるハードでもあります。そこで、ぜひＸｂｏｘ Ｌｉｖｅに対

応させたいと思って、今回参加したわけです。ネットワークでサバイバルゲームみたいなことができる作品って、今までになかったじゃないですか。

―サバイバルゲームは、かなり意識している作りになっていると。

谷口　意識しているというか、もうサバイバルゲームそのものですよ（笑）。

―実際、Xbox用ソフトの開発はやりやすかったですか？

谷口　作りやすいですね。Xbox Liveに関しても、様々な環境を（マイクロソフトが）提供してくれていますんで。とは言え、簡単な作業だったということではないですけどね。

―ボイスチャットの面ではどうでしたか？

谷口　ボイスチャット自体は、組み込んで、試してみて、不具合を修正して……という、いつもの流れでやってますから、作る上での苦労はそれほどなかったです。

―こちらは、すんなりと終わりましたか？

谷口　う～ん……。

―でもない？（笑）

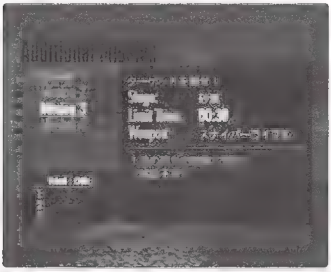
谷口　でもないですね（笑）。

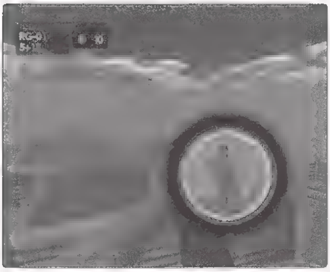
―開発中にボイスチャットをやってみて、どんな感想を持たれましたか？

谷口　非常に面白かったですね。「声を出しながらゲームをやることが、こんなに面白かったのか！」って。何喋ってもいいんですからね。世間話しながらとか。「この間、飲みすぎちゃって大変だったよ～」みたいな話をしながら銃を撃っているという（笑）。特に、このゲームは、お互いに話さざるを得ない部分があるんで。

―そうですよね。ボイスチャットがポイントになってきますよね。

谷口　仲間と連携を取る上でも重要ですし、敵を言葉で欺くということもできます。「弾がなくなったから拾いに行こう」とか言いつつ、違う場所で待ち伏せてスナイプする……なんていう引っかけもできますから。







## ハウ・メニー・イイ顔

―オンラインでは、どういった遊び方がありますか？

谷口　制限時間内に一番多く敵を倒したプレイヤーが勝ちという「ポイントマッチ」と、生き残りを賭けて争う「サバイバル」、アイテムを奪い合う「スクランブル」という3種類のデフォルトルールを用意してあります。また、デフォルトルールの枠の中で、全然違うゲームをすることもできると思うんですよ。チーム分けも1対1、4対4、2対6というように好きなようにできますし。たとえば7対1という設定にして、ひとりが一定時間逃げる。時間内に最後まで生きていれば勝ち、倒されれば残りの7人が勝ち、みたいな。そんないろいろな遊び方を、プレイヤー同士

が話しながら決めていくことができる。自由な場を提供できたと思います。

――開発の現場では、どういったルールが生まれましたか？

谷口　爆弾を敷設して、それを探すというのが出ましたね。解除はできないので、撃って爆発させていくという。

――オフラインでは「キャンペーンモード」と……。

谷口　「アディショナルミッション」というミニゲーム集ですね。簡単なものからハイレベルものまで、30種類ほどあります。

――ちなみに、オンラインでのイベントみたいなものは企画されていますか？

谷口　現段階では予定していないですけど、やってみたいですね。

――チーム同士のトーナメントとか面白そうですよね。

谷口　オンラインキャラクターを、全部で40種類ほど用意していまして……（と実際にキャラクターをゲーム画面に映す）。

――うっははは！（一同爆笑）。いや～実にイイ顔してますね。戦隊モノみたいなのもあったり、迷彩系もあったり。

谷口　青、赤、ピンクというふうにチームでカラーを統一して戦うというのも面白いと思いますよ。

――あと、このゲームは音も重要な要素のひとつになってますよね。

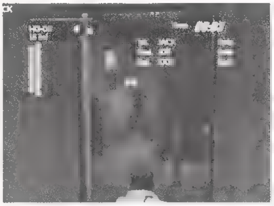
谷口　そうですね。ＢＧＭをあえて消しているというのは、〝物音が大きなヒントになる〟ということなんですよ。銃声を聞きつけると、周辺にいる敵兵も集まって来ますし、常に身の回りに気を配ることが大事です。またハンドガンは、銃声が小さいから敵に気付かれにくいというのもあるので、このハンドガンの使いこなし方も、やはりプレイに影響してくると思います。

――やっぱり、5・1チャンネルで楽しんでもらいたいという思いはありますか？

谷口　できれば、そうしてほしいですね。後ろから敵が迫って来るというのも分かるんで、非常に刺激的ですから。とにかく、すごく音がいいんですよ。5・1チャンネルのヘッドフォンとかあるじゃないですか。あれでやるとシビれます。最高ですよ。

――『マズル フラッシュ』に対するユーザーからの期待感は、話を聞く限りかなり高いと思いますが、その点はいかがですか？

谷口　そうですかー。いやーありがたい話です。Ｘｂｏｘを持っていない方は、ハードごとボーンと買ってもらいたいですね（笑）。■







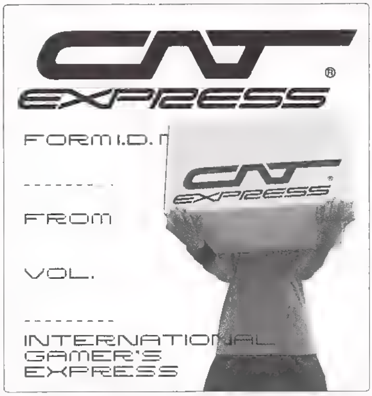

『マズル フラッシュ』
ジャンル：アクション
メーカー：ビクター インタラクティブ ソフトウェア／
機種：Xbox／発売日：2003.2.27／定価：6800円（税抜）



高い自由度と戦略性をコンセプトにしたXbox Live対応のコンバットアクションゲーム。オフラインでの「キャンペーンモード」では、主人公のレオン・スペンサーが、様々な戦場を転戦し、国家転覆の陰謀に挑む。最大8名まで参加可能な「オンラインモード」は、チーム人数の選択、マップ内でのエリア指定など、細かなシチュエーション設定が可能だ。

# 『ポケモン』アンケート in 幕張メッセ

取材＝編集部




**去る1月25、26日に開催された「次世代ワールドホビーフェア」(この取材は25日)。『ポケモン』の「むげんのチケット」目当てに、この日集まったキッズは、なんと9万人！ アンタたち何を考えてんの!?**

★質問事項★　①学年　②「むげんのチケット」はゲットできましたか？　③「ルビー」と「サファイア」どっちを買いましたか？　④今、捕まえたポケモン何匹？（捕まえた数／見つけた数）　⑤あなたの好きなポケモンはなんですか？　⑥あなたが今までやった『ポケモン』を全部教えてください。　⑦『ルビー』『サファイア』に一言。



**ユウタくん**
①小3
②ゲットできず
③両方
④51 / 144
⑤レックウザ
⑥赤、ピカチュウ、金、銀
⑦新しいポケモンが増えてて楽しい。



**ヒデノリくん**
①小3
②ゲットできず
③ルビー
④105 / 178
⑤スターミー
⑥赤、青、緑、ピカチュウ、金、クリスタル
⑦金、銀に比べるとポケモンが減ってて嫌。



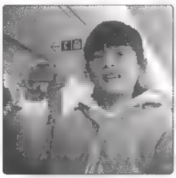
**なおきくん**
①小3
②ゲットできず
③両方
④71 / 164
⑤アチャモ
⑥赤、金、クリスタル
⑦アチャモがかわいい。やっぱりやると面白い。



**まさるくん**
①小1
②整理券ゲット
③サファイヤ
④129 / 185
⑤バシャーモ
⑥サファイアから。
⑦ゲームを進めること自体が楽しい。



**シュウジくん**
①小4
②整理券ゲット
③ルビー
④200 / 200
⑤ミズゴロウ
⑥赤、金、クリスタル
⑦GBからポケモンを移動することができなかったのは嫌だったけど、やっぱりポケモンをゲットしたときとかが面白い。



**ケイコちゃん**
①小2
②整理券ゲット
③ルビー
④120 / 168
⑤セレビィ
⑥銀、クリスタル
⑦思ったよりハマった。



**しょうくん**
①小2
②整理券ゲット
③サファイア
④106 / 177
⑤ヒノアラシ
⑥全部。
⑦やっぱり、やってみたら面白い。



**すぐるくん**
①小5
②整理券ゲット
③サファイア
④124 / 183
⑤バシャーモ
⑥全部
⑦戦闘の時の後ろ姿とか、グラフィックがカッコイイ。伝説のポケモンが全部のバッジを揃える前にゲットできるのが良い。



**ゆうまくん**
①小4
②整理券ゲット
③両方
④143 / 180
⑤ミュウツー
⑥全部
⑦めずらしいポケモンがなかなか出ない。



**つばさくん**
①小5
②整理券ゲット
③ルビー
④133 / 175
⑤ボーマンダ
⑥全部
⑦もっとポケモンを増やしてほしい。



**さとるくん**
①小5
②整理券ゲット
③サファイア
④62 / 163
⑤ソーナンス
⑥クリスタル以外全部。
⑦ライバルの名前がクラスにいるやつと同じ名前でムカつく。



**マナちゃん**
①小3
②ゲットできず
③両方
④108 / 168
⑤ワニノコ
⑥全部
⑦アチャモとか、後半、進化を止められなくなるのが嫌。



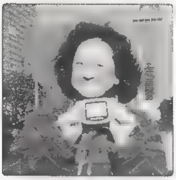
**ふたばちゃん**
①小1
②ゲットできず
③サファイア
④117 / 168
⑤レックウザ
⑥全部
⑦ひみつきちが面白い。



**ゆうきくん**
①小1
②ゲットできず
③サファイア
④90 / 149
⑤レックウザ
⑥全部
⑦バトルが面白い。



**みかさん**
①?
②ゲットできず
③ルビー
④87 / 136
⑤ウパー
⑥全部
⑦新しいポケモンの進化やストーリーがどうなっていくのかとかが面白かった。



**しでさん**
①?
②ゲットできず
③ルビー
④99 / 160
⑤ピイ
⑥全部
⑦Wバトルがけっこう面白い。



**つばさくん**
①小3
②ゲットできず
③両方
④46 / 155
⑤ミズゴロウ
⑥クリスタル
⑦背景の色とか画面とかが楽しい。



**マリナちゃん**
①小3
②ゲットできず
③両方
④79 / 145
⑤バクフーン
⑥赤、金、銀、クリスタル
⑦Wバトルとかポロックとかが面白い。



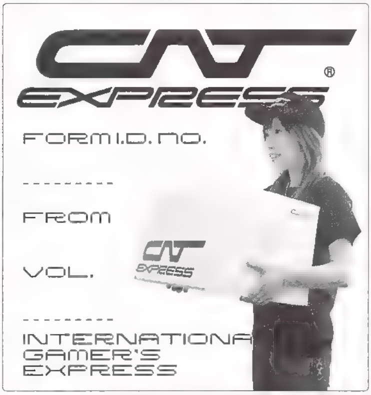
**編集部ミコ**
①社会人2年生
②ゲットできず
③ルビー
④83 / 138
⑤コータス
⑥緑、赤、金、銀
⑦じょじょに火がついて、今がピークでハマってます。ヒンバスいねぇー!



**編集部プチ**
①24才
②ゲットできず
③サファイア
④ 96 / 125
⑤キノココ
⑥青、金、クリスタル
⑦もう、全部が楽しいです。

★「みなさん、ご協力ありがとうございました!」★

# Jリーガーと
# 『ウイイレ』対決！




文＝御子柴朝景　写真＝あおやまとしかつ

**前号の撮影でヴェルディスタジアムを使わせていただいたとき、広報の方から「チームにゲーム好きがいるんです。「『ウイイレ』も強いです」という話をお聞きした。サッカー選手は、やっぱりサッカーゲームが上手いのか？　さっそく東京ヴェルディのゴールキーパー・高木義成選手（23歳）と一戦交えてきました！**

―ちょうど昨日（1月28日）のニュースを見ていたら、あの北澤選手が引退されたとかで。さらに、今日はクラブハウスの入口でエムボマ選手を見かけました。

高木　そうですね。今はチームが新しくなっていますよね。

―ゲーム雑誌なので、今日はサッカーの話ではなくゲームの話をしようと思うんですが（笑）、よろしいですか？

高木　僕もどっちかと言うとサッカーよりゲームが本職なので（笑）。

―ゲームを何本か持ってきていただいてますが、普段はどんなゲームをやってますか？

高木　今は『ウイニングイレブン』と『みんゴル』と『Gジェネ』です。家には『太鼓の達人』もありますね。最近は『ゼルダ』をやるためにゲームキューブも買いました。まだやれてないんですけど。予約しないと『裏ゼルダ』がもらえないって話だったので、予約して買いました。

―『ウイイレ』はチームの選手とやっているんですか？

高木　結構やっていますよ。柳沢（DF）とか、柴崎くん（GK）とか、若い選手とやることが多いですね。でも遠征に行くと上の人も「一緒にやろうよ」って言ってきますね。プレステ2、もっと小さくならないですかね？　持っていくのがちょっと大変なんですよ。今のPSoneくらいになると最高ですね。

―以前に取材したダバディーさん（元日本代表通訳）の話によると、日本代表選手もやっていたらしいですが。

高木　やるんじゃないですかね。イメトレにもなるし（笑）。

―なるんですか？　今回、サッカー選手から見て『ウイイレ』はどうなのかっていうのが、一番聞きたかったところなんですが。

高木　どんどんどんどんリアルになっていますよね。素晴らしいゲームだと思います。

―サッカー選手から見てもリアルですか？

高木　はいリアルです。「体の向きができていないとトラップミスをする」とか、すごいです。いい加減にやってるとロスタイムで点を入れられたりとか。それでさらにやる気な



くなったりとか。
——ありますよね（笑）。それは実際の試合ともかぶるんですか？
高木　かぶっちゃマズいんですけど（笑）。あくまでもこっちは娯楽です。実は『ウイイレ』を最初に教えてくれたのは先輩なんですよ。今年ジュビロからFC東京に来た金沢さんって人なんですけど。大学1年のときだから『3』の頃ですね。このゲームの中でちょっとだけ残念なのはキーパーの動きです。
——それはダバディーさんも指摘されてました。キーパーは△ボタンの「飛び出し」だけですもんね。
高木　キーパーは捕ってからボールを1回落とせるようにしてほしいです。「蹴る」か「投げる」しかないじゃないですか。ドリブルもできるようにして欲しいんです。それだけで全然違うと思うんですよ。
——『ファミスタ』や『ウイイレ』などのスポーツゲームは選手が数値化されているわけじゃないですか。あの数値を見て、当の選手はどう思っているのか、すごく気になっていたんですけど。
高木　感動しますよね、やっぱり。なんとも言えない気持ちになりますね。数値的には……まだ低かったりするんですけど。それは（ゲームの）テクニックでカバーしています。でも、点を獲られると恥ずかしいから、自分にはあまりキーパーやらせないですね。フォワードにして逆に点獲ったりしています（笑）。
——顔が納得いかないとかありませんか？
高木　僕の顔は似てますよ。似てる選手、似てない選手があるかもしれないですね。
——高木選手の数値を書き出したものがここにあるんですが。
高木（数値を見て）なんとも言えないですよね（笑）。ケガの耐性は「A」なんですけど、他はパッとしないですね（笑）。作っている人の感覚でつけているでしょうから。出してもらえるだけでうれしいかなって思います。友達とかにも言われますよ。「ゲームやってたら、オマエが出てきた」って。
——日本人選手と世界の選手を、コナミさんは数値であの程度の差をつけているじゃないですか。あの差についてはどう思います。
高木　僕はあまり数値を見ない派ですけど、もう少し能力が高くてもいいと思いますよ。
——今度加入してくるエムボマ選手なんて数値的にはまっ赤（編集部註：『ウイイレ』では80以上の数値が赤で表示される）ですよ。
高木　まっ赤ッスか。今日の午後、初めて練習するんですけど、注目しておきます。

インタビュー終了後、高木選手に『ウイイレ』で挑戦！　高木選手はブラジル、戦術はヴェルディと同じ「4－4－2C」、対する僕はイングランド。僕も結構な腕前なはずなんですが、高木選手は試合中に人と会話する余裕アリ。ムキーッ！　さらにオフェンス時のゴール前での落ち着きっぷりが半端ない。前線に出しては戻してタイミングを計るので、こちらが攻める時間を作ってくれません。これがサッカーを知る者と知らない者の差なのか？　結果、2－0で惨敗。上手かったッス。今度ぜひ再戦させてください！







# E YEAR 2002

ズバリ直言します！　選＝編集部／多根清史／阿部広樹／箭本進一　イラストレーション＝土谷尚武



# GAME OF TH

3年目を迎えた『GAME OF THE YEAR』。2002年で最も面白かったゲームは何か？



盗んだバイクで走りながら無差別乱射というハードプレイも可能!
80年代の名曲(すべて本物)をBGMに明日なき地平をブッ飛ばせ!

BEST 第1位

# GRAND THEFT AUTO VICE CITY




ジャンル:アクション
メーカー:ROCKSTAR GAMES
機種:プレイステーション2
発売日:2002.10.29(日本版未発売)

「スカーフェイス」「グッドフェローズ」などのギャング映画に強烈なオマージュを捧げてゲーム化した完璧な3Dアクション。自由度も完成度も極めて高く堂々のベスト1!

## 世界標準の怪物ソフト

編集部が選考を重ねた末のベスト1は、『GRAND THEFT AUTO:VICE CITY(以下、バイスシティ)』!

「日本未発売のゲームが、日本のゲーム誌で第1位」という結果には様々な意見もあると思うが、以下のデータを読んでよく考えてほしい。

一昨年に発売された前作『GTA Ⅲ』のセールスは、18禁ゲームであるにも関わらず、全世界で何と800万本!現時点でのプレステ2の出荷累計台数が4000万台という中の800万本だぞ!? 全世界のプレステ2ユーザーの実に5人にひとり、日本でたとえるなら浅間山荘突入中継の視聴率に匹敵する事実! その『GTA Ⅲ』で培った技術をすべて投入、さらに過激に進化させたのが『バイスシティ』なのだ。面白くないわけがない。

もはや「洋ゲーは出来が悪い」とは過去の話。昨年末に発売された業界最大手のゲーム誌上では、小島秀夫氏がヒゲ編集長との対談の中で「海外メーカーがユーザーへのサービス精神の配慮に気付いたとき、国産ゲームの立場は危うくなる」と発言していたが、そんな状況が『バイスシティ』を中心に発生しているのが、地球規模で見たゲーム業界の現状なのだ。「洋ゲーを紹介すると日本のメーカーがイヤな顔する」とか「日本版で遊べないから」なんて意見は限りなく腑抜けている! お前らそれでもゲーマーか? 良質なゲームを紹介する編集者か? ゲーム好きだったら国は関係ないだろ! 現実を知れ! 子供は早く大人になれ! そして北米版プレステ2と『バイスシティ』を買え! 金のない奴は万引きしろ!(編集部註:絶対にやめましょう)

日本産ゲームの質が、ハードメーカーの母国という立場に甘えて鎖国的袋小路に迷い込んでいる今こそ、メーカーやCEROは勇気を出して『バイスシティ』の日本版リリースを真剣に検討すべきであり、各ゲームメディアはそれを推奨すべきなのだ。本誌はその先陣を勝手に切らしてもらう。これが第1位の理由である。文句あるか!?　(ソニー茨城)




Xboxという大きな庭の中で縦横無尽に様々なグラインドを繰り出し、壁だろうとバスだろうと、すべてをグラフィティで埋め尽くせ！

BEST 第2位

# JSRF
## ジェットセットラジオフューチャー




ジャンル：ストリートアクションアドベンチャー
メーカー：セガ
ジャンル：Xbox
発売日：2002.2.22

**革新的なグラフィック技術「マンガディメンション」の表現をより高めた『JSR』の続編。多彩なアクションと手ごたえ十分のボリュームが魅力。セガの底力を見せつけた。**

### 2002年のマリオ、シブヤを翔け抜けろ！

ゲームとは魚の骨だ。食っても栄養にはならないが、取り除き、口の中で転がし、悪戦苦闘に取っ組んで、それが「味」の一部となっている。不自由をねじ伏せる征服感というか、閉じた空間の中での自由気ままというか、いろんな含みを込めての「骨」だと思う。

『JSRF』は栄養のフリをしていない潔さを持つ「骨」だ。

目的は1本の線になること。

架空都市「トーキョー」のドーゲン坂を、シブヤを駆け抜けるスケーター。至るところのガードレールや手すりの上を滑り、ジャンプは虚空を舞って、これみよがしなトリックをキメる。スプレー缶を片手に、街をキャンバスに見立てグラフティを描きまくれ！

そうした俗っぽさの風をはらみ、どんどんと加速していく。ミエや意地や肌や内臓を後ろに残していくスピード感が、肉のない骨のすき間を吹きぬける。かつての優れたゲームには、いったん五感をバラけさせ、ごく一部をピンセットでつまんで人のカタチを作る「手のふるえ」があった。DVDに詰め込んだゼイ肉が摩擦により燃え、その緊張が蘇った、という感じだ。

この骨は、エンタメとの境界線がふやけた地平に、1本の真っ白なラインをキリリと引いている。絹糸の細さと強さをもって星の海まで届き、しかし頑として不純物がまたぐのを許さない。

マンガのように3Dを描く技術である「トゥーンシェーディング」の、唯一とは言わないが、数少ない成功例。それもペンとインクからほとばしる「現実との一線」とのケジメ繋がり、だろう。

本作は『マリオ2002』だ。ドリームキャスト版からのリメイクなのに、マップが広がったことで、かえって魅力があらわになり、ようやく全身を見せた。付け加えて、より純粋になれるのが『マリオ』なのだ。21世紀のゲームたちよ、たっぷんたっぷんした肉を付けるよりも「骨太」になれ！　（多根清史）



トゥーンシェードの世界へと進化を遂げた『ゼルダ』は、2002年最大の事件だった。その「圧倒的に楽しげな空気」は任天堂ならでは。

BEST 第3位

# ゼルダの伝説 風のタクト



ジャンル：アクションアドベンチャー
メーカー：任天堂
機種：ニンテンドーゲームキューブ
発売日：2002.12.13

意表を突いた「トゥーンレンダリング」の採用でユーザーのドギモを抜いた待望の『ゼルダ』最新作。ゲームの世界にとことん没頭させる「This is NINTENDO」な珠玉の1本。

## 10年後も面白いゲーム

ファミコンソフトなんかを遊んでみると驚かされますが、ゲームというのは発売した当時以上に、時間が経てば経つほど出来の良し悪しがハッキリと現れます。面白いゲームは色あせずに面白く、最新画像だけが売りだったゲームなんかは、今では遊んだだけで目が潰れそうな勢いのお祭り騒ぎになっています。

たとえばテクノスジャパン後期のファミコンソフト群やコナミの『グラディウスⅡ』なんかは、今でも十分遊べます。これらのゲームは当時のグラフィックやサウンドの最新技術を投入されて作られたものばかりですが、時代が経て技術が陳腐化した後にこそ、ゲームの精髄ってヤツがそこに残るのです。

そして、ここにまた10年後に遊んでも面白いゲームが現れました。それがこの『ゼルダの伝説 風のタクト』です。このゲームの核となる部分はどんな人間が作ったのか、まるで分かりません。そもそも、どんな人間がこれを作ったかプレイヤーに興味を持たせるという部分が作家性です。しかし、このゲームの場合「ものすごく高い理想を持ちながら自分を一切出していない」ということしか分かりません。その徹底的で最高品質のオーソドックスさにも、このゲームが古びそうにない理由があります。

たとえば泣きゲーなら、作っている開発者の中で1割ぐらい、スイッチを押せば電気が消えるのと同じぐらいハッキリと、どこでどういう字を出して音を鳴らせばプレイヤーの目から汁が出るか分かっています。

しかし、本作にあるのは、同じように人間のスイッチを押せる人間による徹底的な個性の消去です。この徹底こそが、今まで滑稽なぐらい話題にならなかった『ゼルダの伝説』シリーズの制作チームのすさまじさなのです。

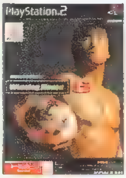
100年経って、本誌の読者が全員死に絶えても、その時代の子供たちは、このゲームを心から楽しめることでしょう。（阿部広樹）



『パワプロ』と並ぶスポーツゲームの代名詞になった『ウイイレ』。その画面はテレビ中継と見まごうリアルさ。今後の進化も期待大。

BEST 第4位

# ワールドサッカー ウイニングイレブン6




ジャンル：スポーツ
メーカー：コナミ
機種：プレイステーション2
発売日：2002.4.25

**W杯イヤーに発売されたシリーズ第6弾。日本代表38名が実名で登場し、実況を担当するのはジョン・カビラ氏。QUEENの名曲が使われている点も実に素晴らしい。**

## 街に流れる「WE WILL ROCK YOU」

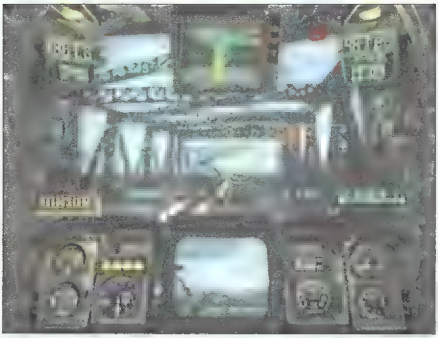
『ウイイレ』仲間を増やしたくて、ひとつ型落ちした『ウイニングイレブン5』を多根氏に貸した後、返ってきた感想は「究極のキャラゲーだね」だった。「それ言えてる!」と思った。

僕は昨年6月のW杯に備えて、一昨年末から『ウイイレ』でサッカー入門していた。そして、ジダンやシェフチェンコやハートに“萌え”た。選手に振り当てられた25項目のパラメータを読み、中田と世界トップレベル選手の差を、ジダンとフィーゴの上手さの違いを理解していた。もし、これが学校のテスト科目だったら優等生になれそうなほど、天才的な速さで覚えていった。恐ろしいのは、実際の選手を一度も見たことがないのに「キューウェルは将来有望だなぁ」なんて思っていること。ご指摘通り、僕は完全にキャラゲーとして『ウイイレ』を楽しんでいたのだ。

W杯が始まって、このゲームのキャラゲーとしての精確さ、洗練のされ方を改めて認識した。それまでゲームで培った知識やテクニックは、サッカー観戦においても、そのまま通用することが分かったからだ。テレビで試合を見ていて「俺だったらこう操作する!」とコントローラの動きが想像できるほど、ゲームのまんまだった（真逆解釈）。『ウイイレ』を信じて間違いなかった。

W杯イヤー、しかも自国開催。これ以上ない好条件で発売された『ウイニングイレブン6』は、最後の最後で『ポケモン』にあっさり抜かれてしまったものの、2002年に2番目に売れた。

僕のような、サッカーにまったく縁のなかった非体育会系のゲームっ子を、Jリーグ観戦に向かわせるほどに、サッカーに対する興味を深めさせている例が、僕以外にもあったとしたら(きっといっぱいあるハズ)、このゲームが将来のニッポンサッカーに与える貢献は、小野や高原にとっての「翼くん」並みに大きいのかもしれない。（編集部・御子柴）



その過剰すぎるコントローラで、全国2000万人(推定)のロボット欲を満たすことに成功した『鉄騎』。早くオンラインでやりたい!

BEST 第5位

# 鉄騎



ジャンル:ロボット操縦シミュレータ
メーカー:カプコン
機種:Xbox
発売日:2002.9.12

ロボットを操縦することに命をかけた傑作アクション。デカいコントローラを家に配置するのも命がけ。あのコントローラを世に送りだしただけでもランクインの価値あり。

## 重さ9キロが示す、ゲーマーとしての覚悟

『鉄騎』の初回出荷はわずか2万台程度だったという。顔見知りの店員に「え!? 『鉄騎』買ってないんスか? 絶対品薄になりますよ、いいんスか?」と言われ、その気もないのに見栄を張って買ってしまった重量9キロ1万9800円。この出費と持ち帰るまでの苦労は、実は見事に報われてしまった。

すでに語りつくされたことなんだが、『鉄騎』は開封、セッティングの作業からして違う。そしていざゲームとなれば、毎回乗機「VT」の起動操作。そして砲撃戦と、一瞬のミスで自機が撃破され、脱出が遅れるとセーブデータも吹っ飛ぶ激辛バランス。それに対抗するネット上での「戦友」——といってもマックス2万人しかいない——との情報交換と、確かにかつてない破天荒ぶり。だが、それはゲームが次々に「奇跡」を起こせた昔の記憶を呼び戻される思いがした。最初の1周をクリアするまで、まさにそんなゲームやりとして至福の時間を過ごさせてもらった。

しかし、『鉄騎』は後にも先にもそれだけだった。『鉄騎』ほどの飛び道具であれば、もっといろんな媒体が食いついてもいいハズなんだが、『鉄騎』ではしゃいだのはほとんどが「ゲーム専門誌」。それ以外も私を始め、ほっといても紹介するモノ好き担当者がいる媒体ばかり(まぁ、それはゲーム業界全体の傾向なのだが)。また『鬼武者』や『デビルメイクライ』を見れば分かるように、カプコンは継続的な話題作りやプロモーションがはっきり言って下手だ。毎度のこと続編が出るのは、前作を完全に忘れ去ってから。そういった状況のため、『鉄騎』という世紀の珍ソフトは、ごくごくマニアだけのものとしてアダ花的に終わっていきそうなのが惜しい。

同志よ、そんなわけで「本部」からの補給は期待できないが『鉄騎オンライン』まではまだ時間がある。それまでは少しでもユーザーが増えるよう、各地でゲリラ戦を展開するってのは、どうだろうか。　(島村祐助)

BEST 第6位

# HALO

ジャンル：SFシューティングアドベンチャー
メーカー：マイクロソフト ／ 機種：Xbox
発売日：2002.4.25



画面は敵味方、入り乱れての大混戦の模様。「このクサレ野郎が！」とか、味方のCPUは結構ヒドいコト言ってます。

## これから皆さんに殺し合いをしてもらいます

このゲームの特筆すべき面白さは、互いに殴り合ったり殺し合うだけではなく（それだけでも面白いんだけど）、その手入れの良さにある。

それは初心者対応の優しさなどではない。そこかしこで戦う兵士が臨場感バツグンに「死ね！ファック！」レベルの暴言を吐きながら銃を撃ちまくったり、味方を（あくまでも）間違って殺っちゃった瞬間、いきなり裏切り者扱いで反撃されてゲームオーバー……といったようなところ。つまり、プレイヤーが起こすアクションに対して、いちいち細かいフォローが与えられていて、知らず知らずのうちに『HALO』の世界にグングン引き込まれていくのだ。

Xboxの日本市場へのキラータイトルという触れ込みで上陸した『HALO』ではあったが、日本国内における販売本数は「キラー」と言えるかは微妙なトコ。もう少し、このゲームは一般的に評価されて良いのではないかと思っている。『HALO2』は「Xbox Live」に対応とのこと。そのときこそ全世界相手に、思う存分殺し合いたい！ 期待して待ってます！ （編集部・プチ林）

BEST 第7位

# World Club Champion Football SerieA 2001-2002

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ, ヒットメーカー ／ 機種：アーケード ／ 稼動：2002.8



これが編集部所属の精鋭部隊。なれど、連戦連勝しまくるというわけにはいかないのが、このゲームの深いところだ。

## ボクのクレスポは世界いちぃぃぃ！

その巨大な筐体がゲーセンに降臨した瞬間から「アーケードでしか成立しない楽しさを追及している」という点において、『WCCF』は実に清々しい作品だった。それは1プレイが終了すると、勝っても負けても新しいカードが1枚もらえるという“ご褒美システム”に寄るところが大きいのだが、プレイすればするほどチームは補強され、プレイの幅は確実に広がっていくことになる。

ここ半年ばかりの筆者の日課は、寝る前に手持ちのカードを全部広げて新たなフォーメーションを模索、翌日の対戦に備えるコト。孤高のエース、キラのクレスポのなんと男前なことよッ！

明らかに学校をサボっていると思われる中学生に4-0で惨敗した後、カードを施していただく屈辱にも耐え（でも黒のバリューカだったから、それはそれで嬉しかった）、我がチーム「FCコンティニュー」は、今日も四谷三丁目か下北沢のゲーセンで闘っています。見かけたら声をかけてください。あと使えるDFをトレードしてください。負けが込んでツライです。お願いします。 （編集部・林）

BEST 第8位

# 斑鳩 IKARUGA

ジャンル：シューティング
メーカー：トレジャー ／ 機種：ドリームキャスト
発売日：2002.9.5



独特の世界観と独自のシステムを両立させた名作。生産終了後のドリキャスにおいてスマッシュヒットを記録した。

## 2002年に始まる輪廻

『斑鳩』は信念のゲームです。作り手の信念と受け手の信念がディスプレイ上で激突します。自機や敵、弾といったあらゆるものに「白」と「黒」の属性が存在。同属性の敵を3機連続で倒すことでボーナスが得られる……というシステムは、高みを目指すために高度なパターンの作成と、それを迷いなく実行する反射神経とスタミナ、心のタフさを要求します。ゲームがライトユーザーの取り込みを目指し、都心部のゲームセンターはアミューズメントセンター化が進む（極端な例では、ビデオゲームの排斥さえ行われている）ここ数年の傾向とは正反対です。

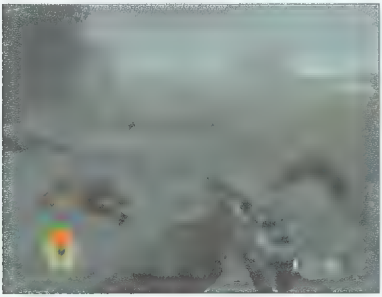
あらゆる逆境を乗り越えて飛ぶ『斑鳩』の姿は、プレイヤーであるかどうかを問わず、アーケードとコンシューマの垣根を越え、ゲーム界そのものに大きな感銘を与えました。

「白」と「黒」という中間の存在しない世界は、その実態さえ定かでないライトユーザーというものに対しての決別にさえ見えます。ゲーム黄金時代への輪廻、それが『斑鳩』なのです。　（箭本進一）

BEST 第9位

# MEDAL OF HONOR 史上最大の作戦

ジャンル：ミリタリー3Dアクション
メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
機種：プレイステーション2 ／ 発売日：2002.10.24



画面はD-DAY、つまりノルマンディ上陸作戦真っ最中。この後には「インディ・ジョーンズ」のような展開もある！

## 戦争ゲームのはらわた

この作品の公式サイトに、このような記述がある。「スティーブン・スピルバーグ監督、映画『プライベート・ライアン』関連作品」……これがすべてを物語っている。第2次世界大戦の欧州戦線を描いたファースト・パーソン・シューティングである。

プレイヤーはいきなり凄惨なノルマンディ上陸作戦の真っ只中に放り出され、そのままゲームの世界にズブズブとハメられてしまう。「Uボートを破壊」「戦車を破壊」「レーダーを破壊」など、限りなく破壊的なミッションをクリアしていく。

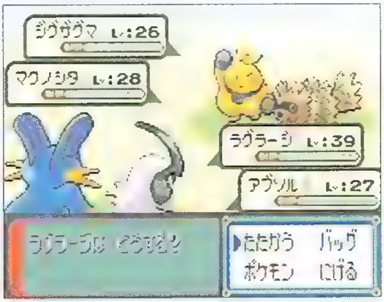
グラフィックの緻密さ、キャラの挙動、実際の銃の音をサンプリングするなどのこだわりも最高。銃を撃つたびに銃口が跳ね上がる点など感涙モノだ。あまりにもリアルすぎて、「戦争最高!」というよりは「戦争って嫌だなぁ」という気にさせられるくらいである。

戦争をモチーフとしたアクションゲームの最高峰であることには間違いない本作。洋ゲーなのに日本でも売れたことも評価して、ここにランクイン。　（編集部・松井）

BEST 第10位

# ポケットモンスター ルビー／サファイア

ジャンル：RPG
メーカー：任天堂 ／ 機種：ゲームボーイアドバンス
発売日：2002.11.21




画面は今回から導入されたWバトル。各地のトレーナーとの再戦が可能になるなど、嬉しい変更が加えられている。

## 楽しいモノは楽しいんです

みなさんは『ポケモン』の新作情報を聞いたとき、どう思いましたか？ 『赤』『緑』から『クリスタル』まで引き継げたポケモンが引き継げなくなるのは、発売前の編集部でも賛否両論。どちらかと言うと否が大きかった気がします。発売当日も「ついに『ポケモン』の新作が発売される!」といった世間的な大きな波を思ったほど感じなかったのは、僕だけでしょうか？

しかし、フタを開けてみれば、売れに売れて出荷本数400万本以上。昨年11月発売なのに、2002年度に日本で一番売れたソフトとして君臨するに至りました。大きな波がなかったように感じたのは、すでに『ポケモン』が世間に“定着”していた証拠ではなかったかと思います。なんだかんだ言って、僕も発売日に『サファイア』を買って、4人同時対戦など、さらに強化された通信を楽しみ、ポケモンもゲットしまくってます。

本作からアドバンスジェネレーションという新世代を迎えましたが、名作は名作たる風格を持っていました。一生ついて行きます！ （編集部・プチ林）

BEST 次点

# ガンダムネットワークオペレーション

ジャンル：多人数戦略型シミュレーション
メーカー：バンダイ／ 機種：Windows ／ 発売日：2002.4.1



やっと買えたよガンダム！ 来る日も来る日も昼間から任務して(ダメ人間)。勲章も貯まったし、少佐も目前だぜ。

## 1年戦争、今年ももういっちょ！

2002年の大みそかも、ジャブローで迎えたワタクシ。しかし、今度はくつわを並べる「友軍」もいる。『ガンダムネットワークオペレーション』略して『GNO』はネットゲーだが、基本はずばり「放置プレイ」だ。1隻の船と小隊をあずかるブライトさん的な立場から、パイロットに弾避けになったれや(全力防御)とか、弱ってる奴にトドメ刺したらんかい(低HP狙い)といった命令を「編成」しておく。すると、オフライン中も戦い、放っておいても成長しているうれしさ。

この「親はなくても子は育つ」システムのおかげで、社会人もヒマな学生と互角に張りあえる……はずが、なんで昼間っから「任務」やってンの!? と、ばったり＆ツッコみ合う今日この頃。

良いモビルスーツを手に入れるには、「任務」をこなしてカネ(補給値)を稼がにゃならず、ガンダムの「発売日」をカレンダーに○入れて、前線が宇宙から地球に移動する日には自宅待機！ かくいう自分も、いまザクレロを狩ってる最中なのデス。 （多根清史）



ナワバリに入ってきたヨソモノネズミを追い払うために、乱闘を繰り広げている主人公ネズミ衆。果たしてネズミに未来はあるのか!?

第1位

# ねずみくす



ジャンル：ドタバタねずみアドベンチュー
メーカー：マイクロソフト
機種：Xbox
発売日：2002.2.22

**Xboxのロンチタイトルとして派手に登場した『ねずみくす』。ねずみの「毛」を再現したグラフィックはすごかったが、ゲーム内容は「窮鼠猫を噛む」とはいかなかった。**

## 一大ドタバタねずみアドベン“チュー”

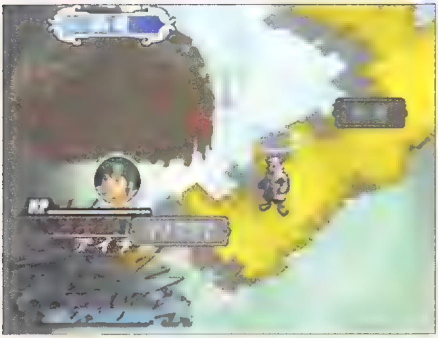
Xboxという「黒船襲来」に沸騰する2002年初め、「ドタバタねずみアドベン“チュー”」という大砲をブチかまして日本全土をズッコケさせた、堂々の超クソゲー・オブ・ザ・イヤー！ 発表会のとき、宮田敏幸制作部長（『ねずみくす』の責任者）が「ねずミミ」着けて登場されたが、あれは武士道的なハラキリの一種なんだろうか?

主人公のネズミたちは、「ファーシェーダー」と呼ばれる手法により、ふわふわした毛並みで描かれている。仮想敵は「ハム太郎」だそうだが、体毛がリアルすぎて、ドブネズミみたいに美しい! ハムハムランドのお友達が丸かじりで食われそうだ。

大きな川に囲まれた、小さな小さな家の屋根裏で、パーティ用のゴチソウが消えちゃったよ〜というのがコトの始まり。4匹の仲間が力を合わせ、ヨソモノ退治に駆け回る。よくよく考えるとココロの狭い話だが、敵のコスチュームがどう見ても旧ドイツの軍服。ナチスの残党相手に「ホームアローン」なのか？

こうしてヨソモノ探しの旅に出てみると、2LDKぐらいの屋内のくせに、自由に動けず一本道しか歩けない。こんな周回軌道をえがくネズミがいるかい! こそこそ隠れた敵ネズミをあっちで見つけ、こっちで追っかけ、今さら「ウォーリーを探せ」の鬼ごっこバージョンをやらされているよう。ときおり起こる戦闘では、グルグルと腕を回したり、媚び媚びオーラは満タン。なのに、死んだ仲間は死にっぱなし！またしても、ドブ板の下のブラックホーク・ダウンが炸裂だ。買ってくれたノンケのお客をシメてどうするんだか。

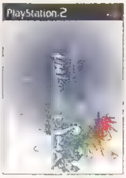
タチが悪いことに、敵を発見するたびに、次のネズミを探し出す難しさはハネ上がる。つまり「あと1匹」のために、タイムをがんばって縮めても、からっきし報われねえ! これぐらいど根性がキマってるなら、いっそ「ガンバの冒険」を原作にして、ラスボスをノロイ（イタチ）にしてほしかったよ。　（多根清史）



問題の移動画面。また驚くべきことにゲーム中のキャラは紙芝居のごとく動かない。すべての行動に戸惑いがつきまとう新機軸RPG。

第2位

# アンリミテッド：サガ




ジャンル：RPG
メーカー：スクウェア
機種：プレイステーション2
発売日：2002.12.19

**エニックスとスクウェアの合併発表後に発売されたシリーズ最新作だが、多くのユーザーを動揺させた。ある意味で『サガ』シリーズの伝統である理不尽さが炸裂している。**

## 操作法を探すRPG

このゲームの場合、レビューとか作品解説とか以前に、人間としてもっと大切なことがあります。

それは、操作方法のご紹介。

たとえば「どうやったら移動できるか」とか、「どうやったらアイテムを使えるか」とか。このゲームにとってはレビューよりも批評よりも、そっちのほうが必要なのです。

というのも自分はゲーム暦がたった25年、ほんの4半世紀ぐらいしかない初心者なのでゲームに不案内なせいか、このゲームでマップ上の歩き方が分かるまでに10分もかかってしまいました。アイテムの使い方に至っては『アンリミテッド：サガ』公式ホームページのFAQ（「よくいただくご質問」コーナー）を見るまで、まったく分からなかった始末です。

というわけで、最低限覚えておいてほしい移動法と回復の方法を大紹介しましょう。

移動マップ上でアナログスティックを文字表示のある方向に倒し、「スティックを押し込め」ば、その方向に移動することができます。分かりましたか？

次に回復は「戦闘中に行動をしなければ1ターンごとに回復」「移動マップで待機させても少しだけ回復」「スキル（そう、スキルなのです！）で回復したいキャラを選び、薬草を選ぶ」という3種類の方法があります。

これさえ分かっていれば、とりあえず死ななくはなるはず。そこから始めてみましょう。

この『アンリミテッド：サガ』は通常のRPGとはまったく異なるインターフェイスデザインを積極的に採用することによって、RPGの構造そのものを再構築、「操作法を探すこと」そのものを目的化させているわけです。歩き方とか。

これ以上の詳しいこと（「アイテムの買い方」とか「戦闘コマンドの入力方法」とか、あと「ゲームの意味」とか）は攻略本が2月ごろ発売されるみたいなので、それでバッチリ学習だ！　（阿部広樹）



画面下が主人公の「リキ」。腕にムカデのアザを持つ男。ちなみに「パンニング」とは水中の砂金を「パン」という道具ですくう作業。

第3位

# インゴット79




ジャンル：ゴールドラッシュシミュレーション
メーカー：ファブコミュニケーションズ
機種：プレイステーション2
発売日：2002.11.14

「インゴット」とは金の延べ棒のことで、金の元素番号は79番。だから『インゴット79』。金鉱脈を探査するゲームだが、なんとなく別のものを掘り出したような気がする。

## 平成不況をブッ飛ばせ!

金鉱探査！不況の風に震える心に、黄金のロゴが突き刺さります。企画段階における金鉱探査のモチベーションが「不況なので夢のある話」としてなのか、単に「面白い題材」なのかが激しく気になるところ。「ザルで砂金をすくう」「金粉の入ったお茶を配る」といった本作の宣伝活動は、バブル華やかなりし頃を思い出させて切なくなります。

筆者のような庶民にとっては、金鉱探査の知識などは一生使い道がないことは間違いないのですが、本作は共同開発にその道のプロがいるだけあって、そのノウハウを懇切丁寧に教えてくれます。

「金のある印として石英岩に黒いスジが浮かぶことから、人々はこれをムカデにみたてて信仰している」「地面に電磁波を流して金鉱脈の位置を調べられる」……ああ、ムダな知識が湯水のように頭に入ってくる！自分が参加しながら学べる絶妙のさじ加減は、まさにゲームならでは。それは懐かしい「教育ゲーム」のノリであり、主人公の「いくぜ、一攫千金だ!」という決め台詞もいやらしく聞こえません。ええ、まったく聞こえませんとも。

金鉱探査の話だけあり、本作のキャラクターは9割が男。お色気担当の女性がいるとはいえ、男ばかりでの野外生活は予想以上の濃厚さです。しかし彼らはプロ中のプロ。行く手に立ち塞がる「熊」や「原住民」といった苦難は、「モンゴル相撲」「言語学」といったスキルで乗り越えます。「黄金のムカデ」(金鉱脈)を追い詰めるべく地面をボーリングすれば主人公の腕にあるムカデのアザがうずき出し、必殺の「爆金能力」が発動！見事に金を掘り当てれば、天使の羽根のごとくお札が振りしきる中を「黄金のムカデ」が天を舞う、あまりにもストレートかつ幻想的な光景が現出します。

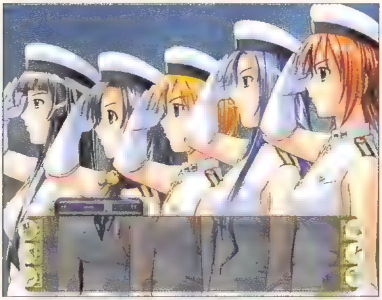
ひたすらに癒しを求める現代社会に、本作のポジティブ(直接的ともいう)な訴えは、平成不況の心にこそ激しく響くのです。

(箭本進一)

第4位

# らいむいろ戦奇譚

ジャンル：美少女純愛戦記浪漫アドベンチャー
メーカー：エルフ ／ 機種：Windows
発売日：2002.12.13



女の子のCGは原画家のおかげで高品質だが、シナリオはいつものあかほり節……「セリフスキップ」機能がフル回転！

## ぽりりん、司馬史観にケンカ売りまくり！

『サクラ大戦』のシナリオで知られる（定説）あかほりさとるが、18禁ゲームに進出！「退却」を「転進」とゴマかした故事を思い出すが、テーマは「恋と戦いと青春とえっち」＝作者（定説）本人による「『サクラ』＋えっち」という冷たい方程式。その追い打ちに、脚本協力がこれまたテレビアニメ版のライター・吉岡たかをだから、一粒で二度おいしい香ばしさだ。

しかも、時代背景となるのが明治時代、さらに日露戦争……そこは「前人未踏のフロンティア」じゃなくて「地雷原」だって！平和を楽しむ余裕ができた大正浪漫の『サクラ』が、いかにグッドジョブだったか分かるわけで。実際に死人が出ている「史実」でエロはマズいだろ（筆力不足でエロくないが）。

そして「203高地の苦戦の背景にはロシアの礼武（殴れる背後霊）の暗躍があった」と来ますか！五色の勝ち負けによるジャンケン戦闘のへっぽこさも、「坂の上の雲」＝司馬史観にキバを突き立てるぽりりん（愛称）のぶっこみ度胸の前には霞むのだった。　（多根清史）

第5位

# 爆烈サッカー

ジャンル：スポーツ
メーカー：テクモ ／ 機種：プレイステーション
発売日：2002.7.25



舞台裏のドタバタで「超クソゲー」にランクインした『爆烈サッカー』だが、その破天荒な内容はプレイする価値あり！

## なんとも言えないわびしい気持ちになったことはあるかい？

『爆裂サッカー』は、W杯イヤーに発売された数多くのサッカーゲームの中でも、そのモノ悲しさにおいて、真に記憶に残るべき作品であった。

本作には「＊＊＊＊の圧力で発売が延期になった」という無責任なウワサがあるのだが、その真偽は分からない。しかし「少林サッカー」顔負けの必殺技は、「ドリブル速度が云々」といった小難しい理論を突き抜ける破壊力があった。「ゲームでしか描けない可能性を追及している」という点において、『爆裂サッカー』の理想は、ピカピカのCGで描かれた8頭身キャラを否定、あえてトゥーンの温かみを目指した『ゼルダ』と同じ高みにある。それは何ひとつ理解されなかったが、筆者は『ウイイレ』よりも、ずっとずっと好きだった。信じようと信じまいと。

しかし、最も不幸なのは、本作『爆烈サッカー』のタイトルを誤って『爆裂サッカー』と記述しても、誰ひとり気がつかないという事実であろう（さあ、この原稿をアタマから読み返してみよう！）。　（編集部・林）

ったものを選びました。ああ、もったいない!!

● 橘 寛基（ディレクター）
1. セルダの伝説 風のタクト
2. 鬼武者2
3. キングダム ハーツ
4. 機動戦士ガンダム
　ギレンの野望 ジオン独立戦争記
5. いただきストリート3 億万長者にしてあげる

このアンケートに回答しようと考えて気付いたのだが、昨年はあんまりというか、かなりゲームをしていない。世間でゲーム離れが騒がれているが、私もそのひとりだったようだ。正直「これはやりたい!」と思うゲームが少なかった気がする。結果として少ないプレイ数の中から、かなり偏った選択になっている。申し訳ない。またあんまりやっていないのに、超クソゲーを選ぶのはとてもおこがましいので、お許し願いたい。

● 多根清史（クソゲーハンター）
1. JSRF
2. GNO
3. スーパーマリオサンシャイン
4. ゼルダの伝説 風のタクト
5. 逆転裁判2
1. ねずみくす
2. クロックタワー3
3. らいむいろ戦奇譚

結果的に深作欣二監督の遺作となった『クロックタワー3』には意表を突かれまくり。ハサミ男が「ちょっきーん」って、そういうゲームかよ！『ゼルダ』にも萌えたが、1年の締めくくりはまたもやガンダムでした。

● 鉄拳（世界征服アーティスト）
1. 鉄拳4
2. ファイナルファンタジーXI
3. ウイニングイレブン6
4. 真・三國無双2 猛将伝
5. ファイヤープロレスリング
1. Shinobi

ベストゲームは『鉄拳』です。ボクが出ているからです。大会ではコミッショナーもやってます。第4代目のチャンピオンにもなりました。防衛戦を何度もして勝ってます。良い思い出ばかりです。だから1位です。格闘ゲームが一番好きです。子供の頃はよくジャッキー・チェンのものまねをしてました。隠れてしてました。でも友達に見られてました。今年は『ファイナルファンタジー』に出演しようと思います。召喚獣か、ラスボスで出ます。交渉中です。でも出ることは決まりました。あと『ウイニングイレブン6』は面白いです。毎日やってます。鉄拳隊のメンバー8人でやってます。大人数でやるゲームの中では一番面白いゲームです。パスをよこさない人はメンバーにしません。

● 中尾憲太郎（バンドマン）
1. アーマード・コア3
2. HALO
3. 鉄騎
4. MEDAL OF HONOR
5. ゼルダの伝説 風のタクト
1. ねずみくす

3Dアクションシューティングものばかりになってしまいましたが、結局はこんなゲームしか愛せない自分を知りました。

● 中村一義（音楽家）
1. ゼルダの伝説 風のタクト
1. 志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム

ベスト1については、王道でごめんなさい！まぁ、でもセールスでいったら『マリオパーティ4』を下回るしなぁ。恐るべし『マリオパーティ』。超クソゲーについては、企画の感じとか、際立つテンポのたるみとかが、ここまでくると、逆にハイになるというか、なんというか……ホント、今、この御時世にこのゲームは、ある意味スゴイかも。

● ボーズ（ラッパー）
1. ゼルダの伝説 風のタクト
2. ウイニングイレブン6 FE
3. バーチャファイター4 EVO
4. 動物番長
5. 巨人のドシン
1. UFC ファイナルスペック

『ゼルダ』の絵が去年一番すごいと思ったこと。結局『ウイイレ』ばっかやってたなぁという感じです。しかも、それ1年前と同じ感想だし。

● 宮昌太朗（ライター／編集者）
1. 動物番長
2. チュウリップ
3. ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター
4. ユーディのアトリエ グラムナートの錬金術師
5. ボクは小さい

1位は、3Dのアクションゲームで最も重要なのは、手触りと世界観であり、そこしか実は重要でないことを証明した傑作。2位は、悪意が笑いに転化し、ゲーム自体の高難易度まで一直線に繋がった貴重な試み。3位はポリゴンキャラのアニメーションが本当に美しい。4位と5位は、ゲームと物語の関連を考えるうえで深い洞察を与えてくれた。多謝。ちなみに超クソゲーには『マリオサンシャイン』を挙げようと思ったのだが、もしかしたら“単に不出来なソフト”だったのかもしれないと考え直した。

● 箭本進一（クソゲーハンター）
1. 真・三國無双2 猛将伝
2. 斑鳩 IKARUGA
3. ゼルダの伝説 風のタクト
4. デッド トゥ ライツ
5. ゴジラ怪獣大乱闘
1. ラブ★麻雀
2. インゴット79
3. ザ・キング・オブ・ファイターズEX

『ラブ★麻雀』は、人間の尊厳を脅かす自動対局モード（コンピュータが勝手に打つ）など、お色気路線に特化した潔さが嬉しい。『ゴジラ～』は怪獣の重量感とリスペクトに満ちた快作。特撮マニア以外もぜひ。

● 結城昌弘（ライター／編集者）
1. チュウリップ
2. 頭文字D Arcade Stage
3. 鉄騎
4. HALO
5. .hack//感染拡大

作品に流れる“空気”が非常に心地よかった『チュウリップ』は昨年のベスト。絶妙なドリフト感を表現した『頭文字D』も素晴らしかった。『鉄騎』『HALO』は文句なしに良。『.hack』は、ゲームもさることながら、メディア展開が面白かった。

## 読者が選ぶ「GAME OF THE YEAR」

**ベストゲーム**
1. ゼルダの伝説 風のタクト
2. ファンタシースターオンライン EP1 & 2
3. 逆転裁判2
4. もじぴったん
5. ラクガキ王国

**超クソゲー**
1. ファイナルファンタジーXI
2. ねずみくす
3. 悪代官

※前号の読者ハガキを集計しました

GAME OF THE YEAR 2002

# ボクのワタシの「GAME OF THE YEAR」

## 本誌関係者とゲーム大好き著名人にアンケートを実施!
## ゲームの達人たちが選ぶランキングに刮目せよ!!(50音順)

質問項目　1 2002年あなたのベストゲームは何ですか?　2 2002年あなたの超クソゲーは何ですか?　3 ご自分のランキングについてコメントをお願いします　(青い数字はベストゲーム、赤い数字は超クソゲーです)

● 阿部広樹 (クソゲーハンター)
1. ゼルダの伝説 風のタクト
2. 鉄騎
3. GTA:VICE CITY
4. かまいたちの夜2
5. 侍
1. アンリミテッド:サガ
2. Hooligans Storm Over Europa
3. マジデスファイト
昨年のダントツは、両方とも年末に彗星のごとく現れた『風のタクト』と『アンリミテッド:サガ』で決まりです。いやもう、あまりのダントツぶりに俺様しばし呆然です。『侍』は、畑に生えてる大根をそのまま食えるところがヒット。

● 飯田和敏 (ゲーム作家)
1. 谷岡ヤスジの激戦麻雀
2. ゼルダの伝説 風のタクト
3. バイオハザード
4. 零 ～zero～
5. 2002 FIFAワールドカップ
2002年はワールドカップが強烈に楽しかったなー。『2002 FIFAワールドカップ』は懐古アイテムとして最高。なんといっても公式テーマ曲が流れるのがイイ! あと、ひところに比べて超クソゲー、減っちゃいましたね……。がんばりますよ。

● 石井ぜんじ (ライター)
1. WCCF
2. 麻雀格闘倶楽部
3. ギルティ・ギア・イグゼクス
4. クレイジータクシー3 ハイローラー
5. 真・魂斗羅
1. ムサピィのチョコマーカー
私はアーケードをメインに選びました。4位、5位は家庭用ですが、むしろアーケードで出してほしいタイトル。超クソゲー部門は、クソゲーを標榜しつつ実際は高尚なパズル性をもった「チョコマーカー」に敬意を表して選出しました。

● 籠谷クリストフ (「EDGE」誌 日本駐在特派員)
1. ゼルダの伝説 風のタクト
2. MEDAL OF HONOR
3. GTA:VICE CITY
4. Metroid Prim
5. Civilization Ⅲ
1. 格闘超人
2. American Conquest
3. ブリンクス
ベストゲームに『マリオサンシャイン』を入れたかったんですが、いろんな意味で無理でした(カメラアングルのシステムはだめ、英語の音声が子供に難しい、ポンプで撃つとき、ターゲットの距離はあまり分からない)。でも『ゼルダ』はすごい! あんなによくできているゲームは珍しいです。『マリオ64』以外になかった、すごいタイトルです。『Civilization Ⅲ』は危ないです。いや、危険です。販売をやめた方が良いです! やり始めると、止まれない。かなり危険!
『格闘超人』は格闘ではない。乱闘です。あんなゲーム久しぶり。『American Conquest』は、ある意味最高。Black Labelの『Thing』と同じです。自分の仲間の頭がかなり悪くて、とにかくゲームになりません。最初は怒りますが、あとで結構笑います。『ブリンクス』はキャラクターデザインがとても良くできていたのに、ゲームシステムはあまり。タイムをイジることができるコンセプトでしたが、ゲームプレーでやっても意味がなかったという感じでした。そのもったいない気持ちで超クソゲーに入れました……『ブリンクス2』に期待しましょう!

● 小林栄介 (ライター/編集者)
1. スーパーマリオサンシャイン
2. かまいたちの夜2
3. 機動戦士ガンダムDX
4. バイオハザード
5. 真・魂斗羅
1. ゼルダの伝説 風のタクト
2. 魔界村R
3. クロックタワー3
ベストゲームの『マリオサンシャイン』に関してはまったく悩むことなく1位を。よくできているの一言。一方、超クソゲー1位の『ゼルダ』であるが、立場上言いにくいことだったりもするのだが、発売前にうたわれていた「船の爽快感」がまったく感じられなかった。島と島を船で移動中に意味のない敵にタックルを受けて着水……。「う～ん蛇足」な感じなのである。もちろん謎解きは素晴らしいけどね。

● 志田英邦 (ライター)
1. 鉄騎
2. 動物番長
3. デッド トゥ ライツ
4. Star Wars Jedi Knight Ⅱ:Jedi Outcast
5. カルドセプト セカンド エキスパンション
1. 80年代ゲームのリメイク物すべて
「shinobi」も「アルゴス」も、もういいです。マニアだけがノスタルジックに喜ぶ、自慰ゲームは勘弁してほしい。壁をもっとぶちやぶりませんか! ってことで、この無謀なベスト5。遊びに遊びつくした1年でした。

● 島村祐助 (ライター/編集者)
1. 鉄騎
2. 太鼓の達人 タタコンでドドンがドン
3. 逆転裁判2
4. ウルトラマン ファイティングエヴォリューション2
5. ファンタシースターオンライン EP1 & 2
1. ファンタシースターオンライン EP1 & 2
2. 太鼓の達人 タタコンでドドンがドン
3. 鉄騎
「ゲームが好きのためのゲーム」ばかりじゃ先細りは必然。層を広げる意味でも『太鼓の達人』には期待したい。超クソゲーは、バグや出荷数の読み違いで機会損失が大きか

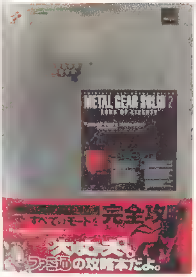
# 攻略本 OF THE YEAR

未曾有の出版不況の中、昨年も気を吐きまくった攻略本業界。日本で唯一の攻略本レビュアーが自信を持ってお送りする、これが2002年攻略本ランキングだ!!!!!!

選＆寸評＝ささきゆきえ

## 1 メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ コンプリートガイド

3Dゲームのマップ攻略は、見せ方・展開の仕方が難しいという大前提があります。マップ攻略が複雑になればなるほど、せっかくの攻略情報を頭の中で再構築しにくくなるんです。だからというわけではないけれど、『メタルギア』のマップ攻略はどれもひどい。これも大前提だったりします。競合他社がズブズブとそのぬかるみにはまるなか、技術力の高さを見せつけたのがこの本。必要用途に合わせた上質なマップ攻略に心底しびれました。

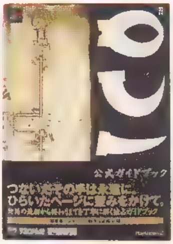



エンターブレイン
1500円

---

## 2 ICO 公式ガイドブック

ゲームの世界観をいかに壊さず表現するかという作業に集中し、写真とテキストのレイアウトは攻略本の常識に囚われず自由奔放で、まるで贅沢な写真集のような美しさ。攻略本はすべての謎を解き明かすことが本分だし、それを果たすのは容易なことだけど、ユーザーの気持ちを高めてゲームに没頭させるアシストは至極むずかしい。だけどそれを淡々とやり遂げてしまった。努力の跡を感じさせない、スマートな本。




ソフトバンク パブリッシング
1400円

---

## 3 ゲームキューブ版 バイオハザード 解体真書

これだけのビッグタイトルになればユーザーの求める攻略情報も多岐に渡ります。ウェスカー兄さんの秘密、自己陶酔用ナイフクリア、このゲームキューブ版が過去のシリーズとどう辻褄が合うのか? スペンサー卿って結局なんやねん! ……その要求すべてに応えようとした唯一の攻略本。しかも攻略は水準以上で当たり前というプレッシャーの中、お見事な技術で「さすがベントスタッフ!」と唸らされちゃいましたよ。




エンターブレイン
1400円

---

価格はすべて税抜です

8




小学館　1600円

## SWITCH 公式ガイドブック

攻略コンテンツは少ないけど中毒性がとても高い本。書き込みができる攻略ページは実用的だし(一度使うと使えなかったりするけど)、後半の企画ページもめちゃめちゃ面白い。DVDが付いているので価格は高いけど、メガCD版への哀愁ということで。

9




エンターブレイン　1300円

## ゼノサーガ エピソードI オフィシャル コンプリートガイド

どの攻略コンテンツも完成度がとても高い。マップ攻略は模型・ジオラマを連想させる3Dマップで「そうきたか!」と思いましたね。紙面のコンセプトデザインが優れていてゲームの持っている凛とした雰囲気がよく出てます。

10




毎日コミュニケーションズ　1200円

## スーパーマリオアドバンス3 ヨッシーのための 100てんガイド

今でこそこうした横開きの本は新鮮に見えるけれど、言ってしまえばエイブ攻略本の本歌取り。横スクロールゲームのマップ攻略には限界があるので、攻略情報を詰め込むためにも横にしたほうがいいのは自然な流れ。基本に戻って正解でした。

攻略本 OF THE YEAR
装丁大賞



エンターブレイン　1000円

## かまいたちの夜2 監獄島のわらべ唄 公式ガイドブック

主人公は自分なんだけど、その存在を具象化してはいけないという制約は、ブッダの具象化を禁じたインドにも似ている。その制約から解放されたときの美は息を呑むばかり。そんなことを思わせる、洗練された美学がこの本にはありました。

4



デジキューブ　1400円

## ファイナルファンタジーX アルティマニアオメガ

鋭角的な攻略の切り口はヤリコミ派へのあてつけにも思えるくらい濃いし、前半のストーリー詳解はメモリアルアルバムより出来がいい。やりすぎな部分もあるけど、良質な攻略本は読書にも最適であると代弁してくれていて、正直好きです。

5



エンターブレイン　1100円

## 絶体絶命都市 公式ガイドブック

鮮血を連想させる赤、帯を取ると崩壊した都市。カバーを取ると喪失感だけが残る灰色が広がるという、装丁だけですでにドラマティックな1冊。重たい暗いテーマの装丁なのに攻略内容はあくまでコミカルという、その落差がまた面白い本です。

6

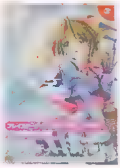


エンターブレイン　1200円

## 機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX コンプリートガイド

エンターブレインのガンダム攻略本はどれも装丁が格好いいんですが、これは最高傑作。紙面レイアウトも抜群で、競合本と比較するとその差は歴然。特に攻略コンテンツの見せ方(魅せ方)が効果的で巧み。ぜひ競合本と比較してほしいです。

7



ソフトバンク パブリッシング　1800円

## みずいろ 公式しょんぼりガイド

ギャルゲー攻略本は「萌え」のどの部分に媚びるかが鍵となるけれど、これはタイトルで一本取ってしまった。もちろん攻略やビジュアル面でも手抜きが見られない秀逸な本で、PC移植モノの攻略本は二番煎じが多いなかであっぱれな内容です。



引用画面出典一覧：P76「GRAND THEFT AUTO:VICE CITY」、P77「JSRF:ジェットセットラジオフューチャー」、P78「ゼルダの伝説 風のタクト」、P79「ワールドサッカーウイニングイレブン6」、P80「鉄騎」、P81：上段「HALO」、P82：上段「斑鳩 IKARUGA」、P82：下段「MEDAL OF HONOR 史上最大の作戦」、P83：上段「ポケットモンスターサファイア」、P83：下段「ガンダムネットワークオペレーション」、P84「ねずみくす」、P85「アンリミテッド：サガ」、P86「インコノト79」、P87：上段「らいむいろ戦奇譚」、P87：下段「爆烈サッカー」

# Xbox Live
## EXPERIENCE REPORT IN COZY TOMITA



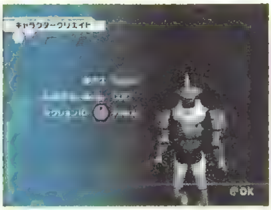
## コージー冨田IN Xbox Live

文＝編集部
写真＝あおやまとしかつ

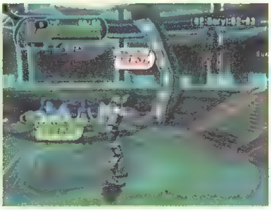


[illegible]

## 1 First Impression




[illegible]



[illegible]



## First Contact 2





[illegible]



[illegible]

## 3 Voice Communication







## Action 4







## 5 Deep emotion







## Battle 6







## 7 Finish









## Xbox Live



# CNT JAPAN

# ボーズのよけいなことしかしゃべらない!!



## 第1回　ゲームボーイアドバンスSPの巻

聞き手＝御子柴朝景

**スチャダラパーのボーズさんの新連載ついにスタート!!　最近買ったゲームの話、これから買いたいゲームの話など、毎回ざっくばらんに、よけいなことばかりしゃべっていただきます。**

―昨年末は重要タイトルが一気に発売されましたが、ボーズさんのゲーム進行状況を教えてください。

ボーズ　『ゼルダ』『ゼルダ』『ゼルダ』。詰まって『ウイイレ』。『ポケモン』は2週間くらいで1周して、『ゼルダ』の発売日前には終わってたよ。

―『ゼルダ』はどうでした?

ボーズ　どうでしたもなにも『ゼルダ』には入っていき方が違うからね。僕とか『スター・ウォーズ』をダース・ベイダーの格好で見に行っちゃうファン【※1】と同じ気分だから。僕たちCMやってたでしょ?【※2】。あれから10年も経ってるってのも感慨深かったね。

とにかく今回は絵がデカイ!【※3】。アレはビビッてる人多いと思うんだよね。『鬼武者』とか、ああゆうツルツルしたほうはさ、ゲームが終息していく感じがあったじゃない?　このまま行くと終わるなって。他のゲームが『ゼルダ』の画面を見て、みんなあっさり真似し始めてるもんね。ここ何年間かのスタンダードになるよね。



―他にもRPGでは『テイルズオブデスティニー2』【※4】なども出ましたけど。

ボーズ　僕ら的には『ドラゴンクエスト』でも『ファイナルファンタジー』でもないものだよね。でも、売れてるんだよね、不思議と。もう子供たちの間では標準になってるのかもしれないけど、僕ら、全然ピンとこないよね。結構ウソっぽいじゃん（笑）。『ファイナルファンタジー』のオンラインは、どうなの?

―悪いゲームではないらしいんですけどねえ……。

ボーズ　なんだろうね、それは。あの世界に入りたくない?　ヴァナ・ディール【※5】に別に行きたくない?

たくない？（笑）

――う～ん、アレフガルド【※6】にならば行きたいですけど（笑）。

ボーズ　そうそう。ホントに、そう。ハイラル【※7】とかね。そういう問題になってくるよね。

――さて、2003年ゲーム業界の最初の話題は、ゲームボーイアドバンスSP【※8】の発表です。

ボーズ　僕は買うよね。フロントライトがデカいよ。今までのアドバンス、画面超見えないじゃん（笑）。ゲームボーイライト【※9】ってあったでしょ。あれ好きだったのよ。ゲームボーイカラーが出ても『ドラクエモンスターズ』とか寝ながらやりたいときは、ゲームボーイライトでやってたんだ。他には……えーと、リチウムイオン充電池が内蔵!?　電池要らないんだ。それはデカイ！　話変わった（笑）。だったら「電池は要りません」って、それ一番大きく書くとこじゃない？

――「充電式ゲームボーイ」って名前でもいいですよね。「SP」ってどんな意味なんでしょう。

ボーズ　「アドバンス」っていうのも、よく分からなかったもんね。あと、十字ボタンとABボタンの間隔が狭すぎないか心配だよね。脇しまる感じだよね（笑）。（資料の写真を見ながら）LRボタンこれなの？　小っせー！　LRボタンの概念も変えたね。あとさ、「TFTカラー液晶」？　こういうのさ、普通のテレビのパンフレットにも書いてあるけど、全っ然意味が分かんないじゃん。書いてるだけだよね。説明することを放棄してるじゃん（笑）。

――確かに（笑）。ちなみに本体のカラーは3色ありますね。

ボーズ　今回、紫色がないよね。大体さ、紫色が好きっていう人、あんまり多くないじゃん。

――いつの頃からか、紫が任天堂のイメージカラーになりましたけどね。

ボーズ　山内社長【※10】のセンスなのかね。それが、僕らみたいな全然関係ない人から見ると「京都で紫」っていうのが逆にピタっときてね。「やるなぁー」っていう。紫ってゴレンジャーで言うと「いない」しね（笑）。元スチャダラパーのメンバーでナイチョロ亀井くんって友達がいるんだけど、亀井くんは昔、紫好きだったね（笑）。J



【※1】さすがにリンクの格好をして『ゼルダ』を買った人はいないでしょうが。



【※2】実写のリンクがラップで踊る、スーパーファミコン版『ゼルダの伝説』(91年)テレビCMのこと。曲はスチャダラパーが担当。「出る出るゼルダの伝説♪出る出る出る出るついに出る♪」覚えてますか？



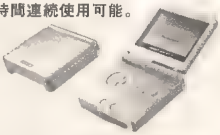
【※3】ゲームの描画の大変貌。他業界からの敏な反応があっても良さそうなのに。

【※4】ナムコより昨年11月に発売されたロールプレイングゲーム。並居る重要タイトルを押さえ販売本数で昨年度第8位の66万本。(『ファミ通』調べ)

【※5】『ファイナルファンタジーXI』の世界の名称。「ヴァナ・ディールに行こう！」は「『ファイナルファンタジーXI』をやろう！」と同意なのだが、別に……。

【※6】『ドラゴンクエスト』の代表的な世界の名称。

【※7】『ゼルダの伝説』の代表的な世界の名称。



【※8】2月14日に発売されたばかりのゲームボーイアドバンスの高級モデル。フロントライトが付き、内蔵されたリチウムイオン充電池でライトオン時10時間、オフ時18時間連続使用可能。折り畳み型。その他の機能に関してはゲームボーイアドバンスと同じ。



【※9】98年に発売された、バックライト付きのゲームボーイポケット。単3電池2本で12時間プレイできた。色は金と銀がある。

【※10】任天堂の3代目社長、山内博氏のこと。アグレッシブなカリスマ社長だったが、2002年5月後任を岩田 聡氏として惜しまれつつ退任している。

# 中村一義のアキハバカ

## 第9回　ファミコン20周年を祝おう！

文＝中村一義　写真＝こしぱん

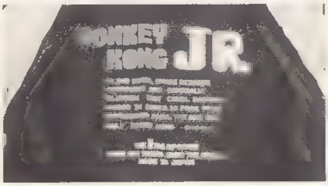











いや～またも新年というものを迎えちゃったぜぃ。

あぁ～しかし、去年の年末は本業（音楽）に打ち込んでたからゲームやってないんだよなぁ。『風のタクト』もクリアしたらしたで（してるんじゃん！）、急にファミコンの『ゼルダ』をプレイしたくなって、なぜか「レベル6」の城で行き詰まってるし。あのゲーム、アイテムの「笛」を吹いてるときに敵の攻撃が当たるのがヤケにシャクに触るんだよなぁ。

でも、またまた僕がファミコンにバック・トゥ・ザ・ベーシックしたのには、潜在的な意味があるのです。この2003年はファミコン誕生20周年！　任天堂も記念の企画を考えているらしいけど、僕だって、僕とファミコンの関係誕生20周年を祝いたい！

ということで、今回は僕の膨大なファミカセ・ライブラリーの中から、1日24時間でどれだけのファミコンゲームとの関係性を再確認できるかを、ロンリーに、かつタイトにお送りします。くれぐれもお子様は、こんなアホなおじちゃんの真似はしないようにね！

1月某日、午前0時40分。記念すべき1本目のソフトは『水島新司の大甲子園』。

スイッチ・オン！　おぉ！　いきなり、画面狭しと「球けがれなく道けわし」の文字。これからの険しい道のりを予感させる名文句だぜっ！

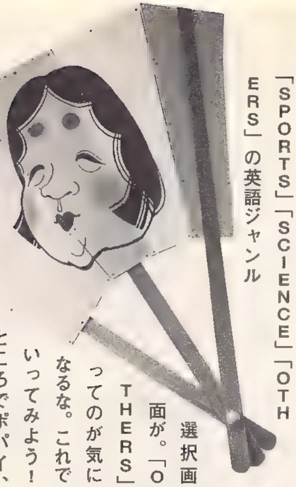
ゲームを進めると、いきなり明訓高校vs新浜高校。舞台は9回表、3点リードの明訓高校の攻撃から。もちろん2アウト満塁、バッターは4番キ

ャッチャー山田くん。

このゲーム、攻守お互いに9個のマス目が3×3で用意されていて、そのゾーンでの駆け引きでゲームが進む思考戦略型の野球ゲーム。初心者は、ほとんどヤマカンで向かい合うしかないなぁ。とりあえず打ってみよう。さすがは山田、ゾーンをカバーできる割合が大きい。相手の狙いは右端の最上マス。そのあたりをフォローしつつ、こちらの狙いを決定。さぁ、どうだ……「ストライク!」。ん〜難しいっ! チキショー! 打ってくれ……「ストライークッ!」。仕方ない! バントで出塁を狙おう……「ストライーック!」。

もう次に行こー、次! 何にしよっかなぁ(独りぼっちで目隠ししてカセットを選んでます)。ん〜と……コレだ! ワ〜オッ『ポパイの英語遊び』! これは任天堂のゲームだから、一応主旨に沿ってるかも。

とりあえず、スイッチ・オン! スタートすると「ANIMAL」「COUNTRY」「FOOD」「SPORTS」「SCIENCE」「OTHERS」の英語ジャンル選択画面が。「OTHERS」ってのが気になるな。これでいってみよう!



ところでポパイ、ちっちぇーなー。

お、五線譜のように横に仕切られたストライプの上段から、オリーブのハートがヒラヒラと舞い降りて来たぞ。すると和訳されているカタカナと、その下に数個のマス目が出て来た。「ジョウギ」の字の下にマス目が5つ。その下の段にはアルファベットが順番に置かれてる。そっかー「ジョウギ(定規)」の意味を持つ英単語を、下のアルファベットから5つ選んで作り出せってことなのか。よしっ、答えは「RULER」。正解! 次は「ウンテンシュ(運転手)」。ナメちゃいかんぜ、「DRIVER」! 「チャンス」? そのまんまじゃねーか! 「CHANCE」だっ!

……さすがに虚しくなってきた(笑)。ところで時間はどれくらい経ったんだろう? 1時30分か。時間の経つのは遅いなぁ。

ま、次行こう、次。さ〜て、どんなソフトを引き当てたかっ……おぉ、これは! ナムコから発売された『スター・ウォーズ』。またビミョーなとこ引いちゃったような気が(笑)。いやいや、そんなことない、傑作ですよ! 傑作っ!

とりあえずスタート。タイトル画面は、ひいき目に見ると映画のまんま。R2-D2がジャワに連れ去られてしまった! 追えルーク! ところでルーク、やっぱ、ちっちぇーなー。

でも、なんか『リンクの冒険』を彷彿とさせる横スクロール・アクションで面白いかも。それに、このルークは歩きも滑らかだし、跳躍力も超人クラスで頼もしい。嬉しくて、無駄にジャンプしてみる。おやっ!? あれはタスケンレイダー? こんなとこでお会いできるとは、ありがたいねぇ。でも、オリジナルと顔のデザインが違うような気もするけど、いやいや、そんなこたぁないよ!(多分)。それにしても、やっぱ異様にジャンプが気持良いなぁ、このゲーム。ぴょ〜ん、ぴょ〜んって、ルーク飛びまくりっ!



そんなことしてたら、ボスまで来ちゃった。出ました! ダース・ベイダー! でも、ダース・ベイダーが1面のボスって登場が早すぎない?

「オレサマハ サソリベイダーダ」

えぇぇ〜!? カタカナでそんなこと言われても。だって、見た目はめちゃめちゃベイダーじゃん!(笑)。とりあえず一発、攻撃をヒットさせたら、敵がベイダーの姿からサソリに変身したぞっ!

……ごめんなさい。リセットボタンを押してしまいました。僕が抱いている「スター・ウォーズ」の世界観までもが、このサソリベイダーに粉々にされてしまいそうだったから(泣)。

さぁ、今何時だ? う〜ん、ジャスト2時。時間って思うようには過ぎてくれないんだなぁ。しかも、なんてこったい! もう文字数がいっぱいじゃないか。残念。原稿はここで終わるけど、オレは引き続き体力(気力?)の続く限り、ファミコンとの関係を祝い続けるぜっ!

そんなワケで、ファミコン誕生20周年の今年も、どうぞよろしく! J

# 中尾憲太郎28歳の インドア VS アウトドア

1月は『アーマード・コア3』やりまくりでソッコークリアしました。フロムの安本ちゃんアリガトウっ！「Xbox Live」の前夜祭は食べ放題飲み放題で楽しかったなー。迷惑かけてないですよね？



## 第9回　若さ若さって何だ？ ふり向かないことさ！ の巻

文＝中尾憲太郎28歳
写真＝編集部

①僕が9歳で『少年ジャンプ』に目覚めるまでの愛読書はボンボンとコロコロでした。「プラモ狂四郎」や「キンタママン」、ドリフターズのマンガ。しかし、それもときが経つにつれ、「キン肉マン」や「魔少年ビーティー」「ギルファー」(!!)へと移り変わっていったのです。それから20年余りが過ぎた今、編集部のミコシバ氏から「コロコロのイベント行きませんか？」と言われ、この20年間のブランクを取り戻すためにコロコロを購入してみると表紙がロックマンではないか！　デュエルマスターズ？　ベイブレード？　ダンガンレーサー？　ミニ四駆やってないの？（ミニ四駆は23歳のとき遊んでました）。あとは謎の元ジャイアンツ松井のマンガ（そういえば「キヨハラくん」ってあったなぁ）。結局、ポケモンしか分からないまま幕張メッセに向かいました。

②幕張メッセに向かうにあたって、小田急線沿いに住む僕は朝9時の開場に間に合うように6時半に電車に乗り込んだら、すでにアドバンスを手にした小学生の集団がちらほら。東京駅に着いたとたんダッシュする小学生。電車の中で通信対戦をする4人組小学生。編集部プチハヤシ君のアドバンス（ポケモンセンターNY仕様）を見て話しかけたそうな小学生。それに付きそう父兄の方々。東京駅から幕張までの京葉線の中は、そんなヤツラで満員でした。海浜幕張駅に到着。地獄の始まりでした。身長177センチの僕の視界は小学生の頭アタマあたま……。駅のホーム、階段、改札、電車を降りてから駅を出るまでにキヨスクで『ファミ通』を買って読んでしまった！　駅を出てからも人の列、走る小学生。圧倒されっぱなしの僕に、係員のメガホンの声が。「先着5000名のむげんのチケットは朝6時の時点で配り終えました」。9時開場の幕張に6時の時点で5000人!?　恐

るべし小学生。
③先頭も終わりも見えない人の列に混ざって歩くもちっとも着かない。結局は幕張メッセをぐるっと1周、それも超低速で！ やっと建物の中に入って喜びもつかの間、それはタダの中継地点で本会場ではなかった！ さらにノロノロと歩き続けてようやく到着。駅に着いてから歩くこと2時間!!「次世代ワールドホビーフェア ネットバトルツアー2003」(なんちゅうタイトルじゃ！)会場入りを果たしました。すでに11時。

しかし、会場に入ったところで人の量は変わらず。そして、すでに疲れきっているチームCNTの3人。しかし、イキナリ目に入ってきた任天堂ブースでは、なんとゲームキューブ版『F-ZERO』のデモンストレーションが行われているではないか！ 嬉々としてブースに向かおうとするもルール無用で会場内を動きまわる小学生どもがガッツンガッツンぶつかってくる！ でも『F-ZERO』楽しそうだなー発売になったら買お。
④タカラのブースでは新しいトランスフォーマーの紹介をしていました。昔の車シリーズに戻ってたな。僕はCGアニメーションの「ビーストウォーズ」が好きだったので残念。あと「トワールバトン」なるバトンの紹介をしてた。子供の遊びなんて20年経っても変わらないもんだ。

すでに時間はお昼。我々の疲労も空腹も共にピークへ。休憩所に避難しようとするも渋滞。牛丼を購入するも座って食べるベンチがいっぱい。いい大人が地べたに座って牛丼を食べるも、座るスペースを探すだけで必死！ かろうじて一服したチームCNTはセガブースの『スーパーモンキーボール2』、ポケモンブース、トミーブースのゾイド、トムさんのトライサッカー(?)、ロックマンブース、エポックブース、コロコロブースをイキオイだけで回り、タミヤブースでタミヤロゴのラグランをゲット。これが僕の精一杯です。若さって何だ？
⑤ホビーフェアに行って小学生とも何もリンクできなかった僕は一路アキハバカへ。いや秋葉原へ。そう、僕には「メッセサンオー・カオス館」があるのです！ 編集部に行ったときにプレイした『モータルコンバットV』が忘れられずに海外版プレステ2購入を決意！ 残念ながら『モータルコンバット』Tシャツは売り切れ中。しかし海外版プレステ2と共に『モータルコンバットV』『アンリアルトーナメント』を購入。またやってしまいました。店長の土屋さん、ありがとうございました。そして、いまアキバといえばアソビットシティでしょう。危うくエアガンのP-90を購入するところでしたが我慢して、宇宙企画オムニバスDVDのみ購入。アキバのシメといえば「肉の万世」。僕はいつもの荒びきハンバーグとビールで乾杯。おつかれさまでした。



# がぷ式

## 第9回　やおい一族の陰謀

文＝がっぷ獅子丸

スクウェアとエニックスの合併話にビックリしたヒトもさぞ多かろうと思いますが、逆を言ってしまえば、大手メーカーもそうでもせんとマジでシンドイというコトなんでしょうね。

　ココ数年で、小さいゲーム会社がバカバカ潰れているので、東証などでもゲーム業界というヤツはすこぶる評判が悪く、融資の取り付けが厳しくなっておりますので、新規で大物タイトルをぶち上げるコトも厳しいのが現状です。そんななかで中小のメーカーはどんなカンジなのかしらというと、PCエロゲーのコンシューマ化といういわゆるインチャネ・キッド商売に傾くメーカー様が局地的に増えてきておりますな。

　最近ですとプレステ2でも有象無象のタイトルじゃ、マジで3万本いきゃ良い方だと言われているなかで、ギャルゲー市場はだいたい5～6万ユーザーという分析で、この辺の方たちはギャルゲー購入の予算枠を確保しておりまして、道路公団のように毎月予算を消化してくれますので、コンスタントに3～4万本の売り上げが期待できる上に、元のゲームがアドベンチャー形式が主流ですのでプレステ2などに移植するとしても、開発負荷が低くコストも叩き放題です。マそれはそれで、なまじっか拘りの深いソフトハウスのタイトルに手をつけちゃってリテイクの嵐で発売日が遅れたりと苦労もあるかと思いますが、ここんとこ出版やショップ関係にかかわりの深いメーカー様など中心に、新たなコンテンツ鉱脈としてエロゲーソフトハウスに挨拶しまくって、今年はギャルゲーラッシュになるのかしらという雰囲気も。




　しかし、そんなエロゲー業界ば、最近のコンテンツ不足の折、「妹ゲー」がすでに言い訳のきかないペドとして大量発生し、いつ摘発を受けてもおかしくない赤潮のような状況です。この場合、お上は見せしめのために大手から手を出してくるので、この辺のメーカーは、新たな鉱山を模索している最中で、ボーイズ（やおい）ゲームに手をつけるメーカー様も増えてきましたよね。

　最近はこのテのゲームもアニメショップで買えますから、いまや女性も店頭で堂々とやおいゲーに手を伸ばす時代になっており、エロゲー業界のコンテンツにやおいの波が押し寄せつつありますな。この流れからすると、ひょっとしてコンシューマ業界にも2004年にはプレステ2でボーイズゲーラッシュという現象が起きるかもしれませんね。

　まあそうは言ってもヤッパリ濡れ場があるわけですから、規制もうるさくなる一方のなか、流石に黙っちゃいないだろうと思いますが、実はやおい世界だと、キャラクターの体には「やおい穴」という独自の器官があって、♂×♂シーンの際には、＊ではなく「やおい穴」に出し入れするンだそうで、そうなるとこいつらはすでに同じ人類ではない、という考え方もできますので、そういう言い訳の仕方もあるのかしらと思ったりして。J

**本日の結論**

**① 中小企業はプレステ2でギャルゲーに傾倒。**

**② やおいゲーの結合シーンは「やおい穴」に。**

illustration YAMAMOTO SHUJI

「産湯？ DVDだったよ」と言い放つ男、植地 毅氏が福音する今回のDVDは、あのSF超大作を中華スープで煮詰めまくったような作品。願 原力 與同在!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!　文＝植地 毅

世の中、パロディ映画やパクリ映画は星の数ほどあれど、「スター・ウォーズ」ほどパロディが作られた作品はないだろう。まぁヒット作とは、いつの時代であれパクられ、模倣され、パロディ化されるものなんだが、「スター・ウォーズ」の場合は、設定やキャラデザイン、特殊効果に至るまで、ほぼすべての要素が丸ごとパロディに組み込まれた希有な映画なのは間違いない。アメリカ国内でも「宇宙空母ギャラクティカ」のような確信犯から、「親指スター・ウォーズ」や「スペースボール」といった愉快犯まで多くのパクリ＆パロディが存在するが、話がアジア方面に及ぶと事態は一気に深刻化する。

我が国でも故・深作欣二監督が「スター・ウォーズ」日本公開前に無理やり撮り上げた「宇宙からのメッセージ」や、東宝特撮スタッフ総動員で製作した「惑星大戦争」など、つくづくアジア人のやること（含む日本人）は業が深い。さらに中東やインドでは、話はそのまんまで俳優だけ現地人にスリ替え、特撮シーンは元ネタからサンプリングという強引極まりない「スター・ウォーズ」も存在する（らしい）。

そこで俄然注目が集まるのが、著作権シカト大国として悪名高い香港映画界なのだが、実際はそれなりにプライドも見栄もある誇り高い映画人の集まりなので、「スター・ウォーズ」のパクリもしくはパロディ作品なんてほとんど存在しないのだから意外だ。

まぁ香港人は「SFをあんまり好まない」というカルチャーギャップも関係しているが、現実問題あれだけの特撮をこなす技術も予算もないというのが本音らしい。ところが、である。今年になって実は超トンデモない香港産「スター・ウォーズ」パロディ超大作が、いきなりDVD化されてしまった！

「星際鈍胎～トゥインクル・トゥインクル・リトルスター」は、香港最大手の映画会社ショウ・ブラザースが、83年に製作したSFドタバタアクション喜劇超大作。基本的なストーリーは映画製作の内幕をケレン味タップリに描きつつ、ショートコントを大量に挿入して勢いだけで展開するという内容なんか、ほとんどない仕上がりなのだが、「タクシードライバー」「ディアハンター」「未知との遭遇」「七年目の浮気」など、随所に盛り込まれたハリウッド映画のパロディシーンがポイント。さらに圧巻なのは、クライマックス20分の宇宙船内でのダースベイダー風の謎の怪人と主人公とのバトルシーン。ちゃんとオプチカル合成されてビュンビュン唸るライトセーバーを振り回す怪人に対し、主人公が取り出したのは、ライトセーバーならぬライトヌンチャク！ しかもそのアクションは「エピソード1」におけるダースモールを20年先取りしたと断言できる素晴らしい仕上がり！ さすがは香港、脱帽である。

本作は公開されてから20年近く経ちながらビデオ化されなかった幻の名作なのだと、新宿の某マニアビデオショップにて映画監督の中田圭氏に教えてもらった。「スター・ウォーズ」にはウルサイ人間だと自負する筆者でも本作を観たときの衝撃は計りしれない。これからは香港DVDもマメにチェックしなくっちゃ！

# DVDの荒野




**「星際鈍胎～トゥインクル・トゥインクル・リトルスター」**
長年ビデオ化が切望されていた幻の超大作。しかしリージョン3なので観るには専用デッキが必須。「スター・ウォーズ」マニアは要チェケラ！

スーパーボール』には必殺技がなかったハズなので、「昔のアメフトのゲーム」が気になるところ。

(『DOA3』の発売が楽しみですね、と言われて)
**感覚的な快楽と頭脳的な快楽を高いところで融合したいですね。少なくとも感覚的な快楽はXboxのスペックを得て、より高い水準になるだろうし、あとは僕らがいかに頭脳的な快楽(駆け引き)を洗練させられるかです。**

**『ファミ通Xbox』TGS 2001 SPRING Special Issueより**

──頭脳的な快楽が行きすぎて、感覚的な快楽にラリアットを食らわし「こんなん抜けるか!」(いろんな意味で)と涙の河を作ったんだが……。コスチュームを出すために「サバイバルモードのシングルで20勝」だの「タイムアタックモードのシングルで4分30秒以内にクリア」だのやらされたあげく、期待したより布地が多くて血の汗が吹き取れそうです。

**僕は小説家になりたかったんですよ。そのための勉強をしていたんだけど、いろいろあってあきらめた。それでも、作って発信する側に立ちたかった。本も好きだし、ゲームも好きだった。小説もけっこう書いたけど、女の子しか面白がってくれなくて(笑)。**

**『ニューズウィーク日本版』2000年4月25日号より**

(『DOA3』のストーリーについて)
**あとあとになって気付いたんですが、『1』のほうがストーリーなど周辺の情報が開示されてて、『2』では取説くらいにしかなかった。まぁそのぶんゲーム自体は密度の濃いものに仕上がったと思っていますが、製品の外側の情報があまりにも足りなかったなと。BBSなどでも「わからんわからん」と言われてて。すぐに宗旨変えはしないほうなんですけど、これだけ世界中から「わからん」って言われると、さすがに間違っていたかなぁって(笑)。だから本当に反省しています。今回は世界観って言う部分も、知りたいと思ってる方には、わかりやすくしていきたいですね。**

**『ドリマガ』2002年8月10日号より**



──『DOA2』取説の文章はカルピス原液なみにコク深かったが、その行間から「いろいろあってあきらめた」理由がにじみ出してる味わいが。『DOA3』では、各キャラクターのストーリーは「悪の組織DOATECを倒せ!」とか「優勝して女優になるモン!」と20字以内にまとまるものの、話がどう転ぼうがラスボスは天狗。わからんわからん!

**コスチュームも大事なんですが、本来はそれはキャラを飾る単なる記号にすぎないわけで、これからはそれに頼ってばかりではダメですね**

**『ドリームキャストマガジン』2000年3月26日+4月2日号より**

──ド親切にも記号=コスチュームをはぎ取ったメモリーカードを売った会社は、なぜ訴えられたんでしょうか。これからはハダカに頼ってばかりではダメですね。

**このゲームの発売を待っていてくださるみなさんには本当に申し訳なく思います。延期の理由はただひとつで、それはこの作品を本当に最高の形で完成させたいと考えたからです。バレーボールをさらに深く掘り下げたい。グラビアもよりインタラクティブにしたい。水着もたくさん作りましたが、もっとたくさんあったほうがうれしいです。ここまで作ってきた以上、いまだからこそ見える究極のレベルまで作り込んで、この作品をリリースしたい。**

**『ファミ通』2002年11月29日号より**

──いや〜年末商戦の出荷を待っていたXboxも、男の子の部屋で積まれた別の箱(ティッシュ入り)も、バレーボール様のためなら喜んでホコリをかぶりますことよ。「ビキニの面積を1ミリでも減らします」と不言実行した板垣イズムに惚れなおしたぜ!

# 未来に残すゲームな言葉

## 第9回 板垣伴信の巻

文＝多根清史

「ポリゴン乳揺れ」なくして生きていけないダメ人間を量産した『DOA』シリーズ。その生みの親であるチーム・ニンジャのドンこそ、プロデューサーの板垣伴信氏だ。しかし『DOA』は回を追うごとに揺れが控えめになり、ダメーズたちは首を括りかけていた。それが最新作の『DOAX』では、北米で17歳以上指定！「板垣死すともエロは死せず」の言霊（ことだま）を振り返りたい。

**昔からモノ作りが好きだったんですけど、ギャンブルも大好きだったんです。それで、大学を卒業するときにギャンブルかモノ作りのどちらかを仕事にしようと思ってて。で、ギャンブラーになろうと思ったんですが、周りの人間に止められて「じゃあモノ作りをしてみようか」ということでゲーム会社を探しました。テクモを選んだのは、実は家から近いからという理由だったんです。**

**「電撃オンライン」特別企画「ゲーム業界108の謎」より**

――玄人（バイニン）かモノ作りか、男なら人生のサイコロを振れ！　そんなことを相談された周りも、お礼よりお礼参りされそうなギャンブラーを勧めるわけないと思うんだが。「デッド・オア・アライブ」と書いて「一か八か」と読む、板垣イズムが早くも狂い咲き。まくったれや～という故・横山やすし師匠の声が聞こえてくるよ。

**（「プラットフォームについての考え方は？」と聞かれて）**
**我々はソフトベンダーであり，よいゲームソフトを出すことを考えている。特定のゲームハードに対する思い入れはない。**

**2001年6月6日「決算説明会」での質疑応答より**

――初代『DOA』の開発中に、パンチの爽快感が出ないと悩んでいたら「詳しくは教えられないけど、君のやっていることと、僕がやっていることは多分違うよ」とアドバイスをもらうなど、セガ（旧AM2研）にはお世話になっている板垣氏だけに、筆者もよけいなコメントは控えたいと思います。セガサターン→プレステ→NAOMI→プレステ2→Xboxとかな。

**プレステ2のコンセプトが『DOA2』の目指すものと同じだった。**

**2000年1月19日「PLAY STATION FESTIVAL 2000」での発言より**

――プレステ2のエモーションエンジンが「肌色！　肌色！」「揺れ！　揺れ！」とざわめく光景を思い描き、怖い考えになってしまいました。しかもソニーの工場に並んだウェハースいっぱいに。

**（「胸揺れ」戦略について）**
**それもやっぱりどこもやってないですからね。アーケードゲームなんで、目立ってなんぼっていうところがありますからね。もう、これはうちのもんですから（笑）。**

**『ドリマガ』1999年4月16日＋5月7日号より**

――目立ってなんぼ、揺らしてなんぼで蔵が建つ！　騒音だらけのゲーセンでPSG音を鳴らしてもアピールは知れているが、"ぽよんぽよん"は1キロ先でも聞こえる男のサガ。上上下下左右左右に暴れまわる丸い物体は、誰がなんと言おうがアンタらのもんや！

**（「『DOAX』に必殺技的なものを導入する企画はなかったのか？」と聞かれて）**
**ふつうの感性でこういうゲームを作ろうとすると、ドラゴンスパイクとか、そういった要素を組み込みたがる人が多いと思いますよ。でも僕は昔アメフトのゲームで一度失敗していますから。あれは必殺技フットボールだったんです。その経験から、必殺技を持ち込んでおもしろくするまえに、純粋なスポーツゲームとしておもしろくないと絶対ダメというのはわかっていました。**

**『ファミ通Xbox』2003年3月号より**

――約100種類もの必殺技を取り入れ、純粋なスポーツゲームとしての面白さが行方不明になった『爆烈サッカー』というフラチ者を、どう思われますか板垣閣下!?（同じメーカーです）。タイガーチャージ！（破れるブラ）マタドールショット！（吹き飛ばされてハミパン）といった車田正美チックな演出もほしいような。あと『テクモ

ると、我々は驚愕した。無理矢理ファミコンのパッドの持ち方をしようとしているではないか。「ファミコンでは負ける気しないんですよ」と今さら言う谷井。一抹の不安がよぎるものの、コインを投入して、いざ勝負。

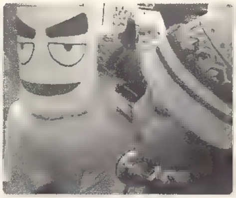


無理矢理パッドの持ち方をしようと苦戦している谷井。そりゃ無理だろ。

「え？ 終わった？」というくらい早めに席を立つ谷井。点数を見ると19900点。本日の16位そして2連敗……。

**勝者・今立の放言。**
ファミコン版ならまだしも今回はアーケード。十字キーではなくレバーなわけで、ワイン持ち歴20年の私の敵ではなかった。ハイスコアも叩きだしたし。まあ、実力の1%ほどだけどね！

「次はお前の本職で闘ってやる！」と、谷井が指差したのは、なんと『ナイスツッコミ』！ ツッコミが本業である今立に谷井が勝ってしまうと、今立は本職の座を奪われてしまう可能性さえある。しかし、勢いに乗る今立は対戦要求を引き受けることに。今立が選んだのは「オジンオズボーン」の「京都の女の子」というネタ。画面の「よろしくお願いしまーす」に合わせて、軽く礼をするあたり、本職っぽさ満点。動員ノルマをこなし、無事クリア。しかし、ツッコミのセンスとタイミングは「Cクラス」。大丈夫なのか？ 続く谷井の選んだネタは「横山たかし・ひろし」師匠の「金持ちのホラ吹き男」というネタ。普段はボケの谷井がツッコむという珍しい光景を目にすることができたが、やはり、ゲーム反射神経の差か。動員ノルマをこなせずにゲームオーバー。全敗……。



これが谷井のツッコむ勇姿。なかなか見られない貴重なショットです。

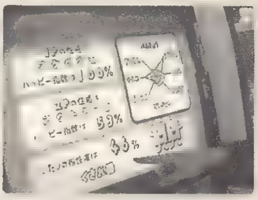
**勝者・今立の言いっ放し。**
「あいづち」をするためにペダルを踏むのだが、つっこむとこでも踏んでしまい「ノリツッコミ」を連発。勝つには勝ったが己のツッコミの能力にわずかに不安を覚えた……。

最後の最後に『もじぴったん』で対戦をして2人の相性を見ようということで、いざプレイ！ ところがここで、「触るのも初めて」という谷井が怒涛の（無茶苦茶とも）プレイで今立に襲いかかる！ そして、最後の最後にして谷井が勝利！ なんとか面目を保ったのだった。しかし、その後に出てきた各人の診断では、谷井はアウトドア派、今立はスケベ大王。そして2人の相性は「くされ縁」というあまりに素晴らしいオチがついてしまったのだった。



谷井が根性で白星を勝ち取った瞬間！ 本気で嬉しそう。

**スケベ大王・今立の開き直り。**
『ストⅡ』初心者によく見られた「ガチャプレイ」で押し切られました。それよりも「スケベ大王」という評価にもショック。スケベなうえに大王って……。まぁ「スケベ幹事長」とか「スケベ庶民」とかよりはいいけども……。



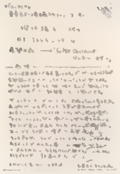
これが診断結果。あまりにも出来すぎです。



**ゲームな企画、大募集！**
このコーナーでは、あなたが考えた、このコーナーでの企画を大募集しちゃいます。CNT JAPAN内で恐らく、一番意見が反映されるかも知れませんよ！ 読者ハガキや官製ハガキでドシドシ御応募くださいね（直接や電話はヤメテネ）。




ここに1枚のハガキがあります。読者から寄せられたこのハガキには、こう書かれていました。「エレキコミックのページで、2人の対決が見たい！ 増ページ希望！」。このコーナーは毎回、「CNT JAPAN内で一番意見が反映される」と大見栄をきっているので、今回は、このハガキの意見を元に企画を立ててみました！



これが編集部に届いたおハガキ。ありがとう～ 次もお願いします！

エレキコミックの両名に話をした上で決めた対決ルールは以下。

1. 大型筐体2本、テーブル筐体1本の計3本勝負。
2. 2本先取した方の勝ち。
3. 負けた方は何かしらのペナルティを与える。
4. ゲームは1日1時間までなので、制限時間は1時間。
5. 制限時間を過ぎた場合は、そのとき、本数が多い者の勝ちとする。
6. 対決はガチだが、実生活でケンカはしない。
7. これが元でコンビ解散しない。

ということで、寒風吹きまくる都内某所のゲームセンターで、いざ対決！ まずは今回のハガキでリクエストがあった『ダンスダンスレボリューション（以下、ダンレボ）』で勝負！ 果たして、勝つのはどっちなのか？ っていうか、踊れるのか？ そして、戦い始めたのは良かったが、2人とも明らかにお笑いの反射神経以外はあまり使ってなかった御様子。下手な操り人形ライクな動きしかできず、点差なく終了。続く2曲目。毎日チャリを乗りまくっている谷井が調子を出してきたものの、普段ゲームの反射神経を使っている今立がリードしたまま7001640対6920980で辛くも今立の勝ち！



ぎこちないというか、糸が絡まった操り人形のような2人の動きはゲーセンの花でした！

勝者・今立の言いたい放題。
運動不足歴10年を超えた私にとっては「心臓がいつまでもつか」というキャプテン翼の三杉君状態であったが、プレイステーション版『ダンレボ』と専用フットパネルを発売日に同時購入、その後、階下の人から怒られた私の敵ではなかった。相手になりませんね。

早くも初戦に敗れた谷井から「あるゲームなら負けないんですけどねっていうか、負ける気がまったくしないんですよ」という提案が。その言葉を聞いた今立が余裕の笑みを浮かべて、その挑戦を受けることに。そして、谷井が選んだゲームは『スパルタンX』。大方の読者の皆様はファミコン版の画像が思い浮かばれるかと思うが、ここではアーケードのアイレム版。果たして、その結果はどうなるのか！ ジャンケンにより、今立が先行でプレイ。



「余裕っすよ。こんなプレイ、ダサいっすよ」と笑いながら語る谷井。

しかし、今立のプレイ終了後、我々は眼を見張ることになる。76580点というスコアランキングのトップを飾る点数をたたき出したのだ！ 心なしか笑顔がひきつる谷井。さっきの覇気はどうしたのか？



正真正銘、本日のトップをゲットしている証拠。やるねえ。

ここで、谷井から問題が発生したとのこと。何事かと聞くと「十字キーじゃない……」。ふと谷井の手元を見

# 熱電子ゲーム通信

文＝小林栄介（東京図鑑）

**分っかるかな〜？ 分っかんね〜だろうな〜？**

「タ〜マちゃ〜ん!!」。そう、例の多摩川に出没したアザラシを呼ぶ黄色い声である。が、筆者はどうもこのあたりにイライラを覚えてしまうのである。

子供たちが呼びかけ、キャーキャー言う分には別に構わないのだ。しかし、しかしである、シドニーオリンピックのときの福山雅治ばりの望遠レンズを持ったオッサンが集団で押しかけ、「タマちゃんアイス（普通のアイスキャンディーにペンでタマちゃんアイスと書いてあるだけ）」なるものをしゃぶりながら「タ〜マちゃ〜ん!!」。これには正直かける言葉すら見つからない……。

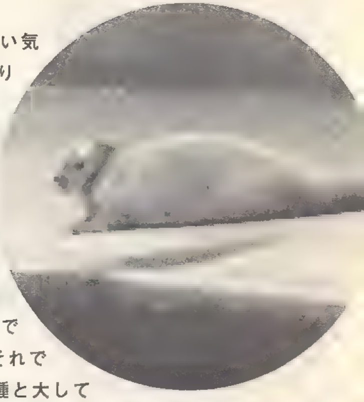
筆者が想像するに、彼らはかつてエリマキトカゲ、ウーパールーパー（学名アホロートル）に歓喜し、人面魚、最近だとチワワに心が行っているに違いないのである。さらに、「欽ちゃんの仮装大賞」を素で大好きで、ハリポタのDVDを確実に所有しているであろうことは容易に想像できる。あ、ついでに言うと「好きなタイプの女性芸能人は？」と聞いたとすると、おそらく藤原紀香か松嶋奈々子と答えるはずである。

つまりは直球が大好きな人種なのである。

と、やや厳しく書いてきたが、筆者が言いたいのはそれが悪いと言うのではなく、もうちょっとこだわりを持ってほしいなということなのだ。

何かを好きになるとする。そのときに「自分はどうしてこれを好きになるのだろう？」と自らに一度疑問を投げかけることによって初めて、自分らしいこだわりというものがそこに生まれる気がするのである。いつまでも「ベッカム〜!!」とか言っている場合じゃないのだ。本当に。

話は変わるが、前号で募集した「オッサン倉庫へ共に行こう！」企画であるが、ぽつぽつと反響が届いている。応募していただいた方の中から1名を選ぼうと思っているのであるが、どうも応募の目的が不純なものが多い気がする……。つまり「新品の電子ゲームを手に入れ秋葉原で売っちゃえ〜」的なものが……。確かに転売を考えれば、容易に小銭を手に入れることができる。しかし、それでは上に書いた人種と大して変わらないぞ。電子ゲームへのこだわり、愛、を持っている人間こそ、オッサン倉庫に行くことのできる資格があるのである。



そこで、以降応募いただく方は、電子ゲームをいかに愛しているかを書いて送っていただきたいのだ。いくつか「きまり」を書きたいと思う。

※

①最も好きな電子ゲームは？
②現在所有の電子ゲームは？
③いかに電子ゲームを愛しているか（400字以上）
④東京まで来れる方（交通費自腹）
⑤誌面に出てもいい方

※

以上、生意気に思われるかもしれないが、本当に電子ゲームを愛している人ならば分かってもらえるだろうと思う。

筆者にとってオッサン倉庫は大切な場所であるし、それ以前にひとりの人間としてオッサンに迷惑をかけたくないのである。心ない人を連れて行き、荒らされるのは、自分の漁場に大クラゲが大発生してしまうような切なさなのだ（微妙なたとえだな……）。

ということで、まだまだ募集しているので上の条件を守った上でご応募ください。熱い思い待ってるぜ!!

# 嗚呼黄昏の電子ゲームコレクション

## コレクション NO.9

### ノックアウトボクシング

学研　不明／3980円



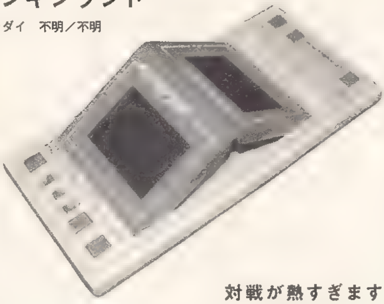

**猪木は出ません**

そうです。あのモハメド・アリ（本名キャシアス・グレイ）の電子ゲームです。なんとこのゲーム、音声認識LSIなるものを搭載しており、マイクでストレート！　ジャブ！　などと入力することによって戦うのです。すごい技術なんです。まあ、思い通りに動かないのは仕方ないけれど……。

## コレクション NO.10

### ペンギンランド

バンダイ　不明／不明



**対戦が熱すぎます**

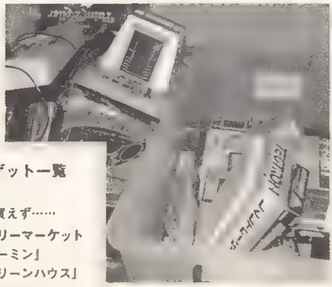
このゲーム、向かい合って対戦をすることができます。一方がペンギン、もう一方がアザラシを担当し爆弾を投げあいます。なぜ南極で爆弾を投げ合うのかは別として、その対戦内容は相当白熱します。欠点としては、どうにも音がしょぼいことです。2画面のため、電池の消費量に問題があるそうです。

# Go!Go!お宝発掘隊 in 発見できずの巻

まずはあやまります。ごめんなさい。今回は発掘をすることができなかったのだ。う～ん、やはり時代と共に物理的に発掘が難しくなってきている。今後がますます不安な発掘隊である。

今回は発掘できなかった代わりに、読者の方々のためにお宝電子ゲーム発掘のコツを伝授するぞ。

電子ゲームの中でも、やはりお宝中のお宝は任天堂のゲーム＆ウォッチであろう。これを発掘したいのならば、玩具店ではなく、文房具屋を探してみよう。それはなぜか!?任天堂はそもそも花札やトランプで名を上げたのだ。つまりトランプ時代の流通先は文具店であり、そのままゲーム＆ウォッチも文具店に納品されていたのである。よって、昔からやっているような文具店の倉庫の中にはまだまだ眠っている可能性が高い。近所にそんな文具店がある人は、ぜひ発掘してみよう。



**調査隊ゲット一覧**

**秋葉原**
高すぎて買えず……

**足立区フリーマーケット**
G&W「バーミン」
G&W「グリーンハウス」

**埼玉県秩父市**
G&W「オイルパニック」

**某地方の動物園**
LSI「ディグダグ」

# VERY BEST OF CNT LETTERS

【第0号】

●最近、ゲーム雑誌がぬるくなったので、こういう熱いゲーム雑誌を待っていました。「超クソゲ！」の単行本も全部買いました。だから期待しています。
（群馬県／増山泰隆・29歳）

●読み始めて思ったのは、『ゲーム批評』と『ゲームウララ』の中間に位置する雑誌。読み終わって思ったのは、「15年ほど前の『宝島』を想い出させる雑誌」。マイナー「ゲーム雑誌」数あれど、この異様なノリは貴重です。まずは、何があっても1年間続くこと希望。私も、本屋で発見することができる限り、買い続けていきます。
（北海道／斉藤華道・27歳）

●パーティージョイ「めだかの兄弟ゲーム」に、こんな形で出会えるとは思いませんでした（しかもカラーで）。だいぶ前に、以前勤めていた会社で制作したものですが、発売直後に高部さんの事件があり、再販がかからなかった不幸なゲームです。これでうかばれることでしょう。
（横浜市／横田幸治・53歳）

【第1号】

●店頭で本を見たときに「またガンダムか！」と憤りさえ感じましたが、手に取って仰天！ 特集モノが本誌の半分を占め、脇役たる連載モノや小記事も手を抜いておらん！ とにかく「これは☆」と思い、レジに走ったのです。……正解でした。若大将の華麗なるギャップにしびれ、哀川翔氏への無謀なる挑戦には無事のエールを送り、新進気鋭のナンバーガールのベーシスト（27歳）のヤンチャぶりにタメイキ。次号、買わせていただきます！
（世田谷区／中川薫・25歳）

●仙波隆綱さんのインタビュー記事、良かったです。90年ぐらいにアーケードゲームが対戦格闘中心に移行していった時期に「メタルブラック」に出会えなかったら、ゲームセンターから足が遠のいていたでしょう。「メタルブラック」のためにF2ボード買いましたから（笑）。次は「サイヴァリア」（サクセス）のスタッフへのインタビューをやってほしいです。
（浜松市／黒網・32歳）

【第2号】

●ジャンプゲームはとても懐かしかったです。ファミコンの『キャプテン翼』は、出た当時は、とてもハマった。スーファミの『3』も、とても良いです。メガドラの『魔強統一戦』は、とても良い。私は気に入っているので、2本持っています。『ファミコンジャンプ』は、クソゲーだった。
（広島県／石田一也・26歳）

【第3号】

●ファミコンレビューでかなり楽しめた。もっと多くレビューが読みたいです。リストを見ると、子供の頃の思い出が蘇って良かった。今でもファミコン、スーファミのソフトを探して買っているので、参考になった。（北九州市／タックル師匠105・27歳）

●毎回毎回、楽しみにしております。今号もヒジョーに面白かったです。特に「KANN-シューター ケッ太」には超期待しております。
（渋谷区／羽鳥豪・22歳）

【第4号】

●ショッキングピンクかぁ!! ってか表紙がいつもとフンイキ違うし、なんか「ゲーラボ」の奥に隠れてて発見すんのに時間かかったっす!! あ、でも、この色好き。
（新宿区／池田早緑子・18歳）

●ヒゲのオッサンが紹介してくれないようなゲームを、なるべく多く紹介してほしいです。『スナイパー』買いました。ありがとうございました。
（杉並区／白石善洋・22歳）

●ゲームをサブカルチャーとしてちゃんと残していこうとする意思が感じられるので、創刊から読んでいます。ゲームは日本が世界に誇れる数少ないもののひとつで、アニメがようやく認知されつつある今、優秀なゲームクリエイターは、もっともっとヒーロー化しても良いような気もするので、日本におけるゲームの社会的地位を何とかしましょう！（和歌山県／山田雅己・37歳）

【第5号】

●それにしても、なんでこんなに豪華な面々を揃えられるんです、毎号毎号？ 小池栄子さん、中村光一さん、秋元康先生に宮部みゆき先生……今号はマジに感嘆してしまいました。しかも、どのインタビューも読み応えがあり満足です。
（名古屋市／松崎哲郎・23歳）

●宮部みゆきさんのインタビュー、とても良かったです。私は多くのハードを持っているとはいえ、ゲーム上級者ではなく、他人が誉めているソフトを参考にして買っているので、彼女のような（元）ビギナーの意見はとても嬉しく、早速『ポポロクロイス物語』を買ってしまいました。それから「ICO」の連載を読んだ人たちがソフトにも興味を持ってくれることを願っています。
（江戸川区／矢萩裕紀・30歳）

●最近は、雑誌としてのコンセプトが曖昧で、全体的にあまり面白くありません。創刊号（というか『コンティニュー』）の存在を僕に教えてくれた友人も、今号は、とうとう買いませんでした。トビラがゴチャゴチャで、どこから連載か、企画が始まっているのか分かりづらいです。誌面を工夫してるつもりでしょうが、ただ単に雑誌として読みづらいだけです。「がぷ式」を増ページ希望。（山口県／御手洗晋・34歳）

【第6号】

●誠に失礼なのですが、「重大発表」とは休刊の発表ではないですよね……。心配です。
（秋田県／菊池大志・30歳）

【第7号】

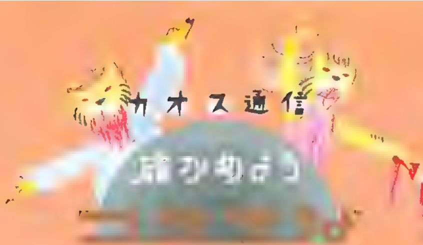
●隔月化おめでとうございます。特集の切り口が面白くて買ってるのですが、ファミコン特集、スーファミ特集やってしまったら、この後ネタ大丈夫っすか？
（盛岡市／及川伸也・32歳）

●田尻智氏のインタビュー、もっとたくさんやってほしかったです。これからも有名なクリエイターのインタビューをお願いします。特に、もう一度、田尻さんをできればお願いします。
（宮城県／鈴木雄一郎・18歳）

●他のゲーム雑誌より、数段にオシャレですね、「コンティニュー」は。もっともっとゲーマーのイメージを明るいものにしてください。外国の人（俳優やミュージシャンの方たちとか）も載ってほしいな。でも、コテコテのページもあってほしい。
（大阪府／荒木美保・28歳）

●「コンティニュー」の略称を貴誌では"CNT"と表記していますが、これを見て思いつく英単語は"CUNT"しかありません。別の表記を考えていただきたいと思います。
（新潟県／高橋圭・18歳）

★いよいよスタートした「CNT LETTERS」では、皆様のおハガキをお待ちしております。同封のハガキで今号のご感想、ご意見、ご批判、小ネタ、イラストなど、何でもお寄せください。eメールもcnt@ohtabooks.comで受け付けています。



カオス通信

# サムシング

Vol.8

スーパーバイザー＝メッセサンオー・カオス館／文＝ソニー茨城



**電脳悪鬼さまよう極東最前線にワールドサテライトなブツを扱うお店あり！**
**メッセサンオー・カオス館との超タイアップニュース！**

## CHAOTIC SHOPING

「祝！ 隔月刊化」というワケで、洋ゲーをジャンジャン殺ります殺ります死にまくります！ 今回は南方の島国・台湾発秋葉原行きのXbox各駅停車の旅を御案内。Xboxの台湾版ソフトは、洋ゲーのリリースが圧倒的に多く、しかも日本国内仕様の本体で起動しちゃうから素晴らしい！ これまで北米版本体を購入するしかなかった洋ゲーワールドが一気に加速。合言葉は「そうだ！ 台湾へ行こう！」に決まりだ！

### 縱横諜海／TOM CLANCY'S SPLINTER CELL






あのトム・クランシー先生がまたやってくれた！ プレイヤーであるキミは当然特殊部隊の隊員になりきり、薄氷を踏むようなセンシティブかつ非情なミッションを攻略。潜入、射殺、忍び足といった『メタルギア ソリッド』な要素を駆使して敵を壊滅させるんだ！ ……と、書けば威勢のいい、いつものブッ殺しゲーだと思ったら大間違い。難易度の高さもすさまじく、暗視ゴーグルを使って闇から闇に隠れないと、開始直後から無情にもハチの巣。敵の思考ルーチンが高く、余裕ぶっこいてたら即行で返り討ちに合います。スネークじゃヌルいと感じるハードコアなキミにオススメ！

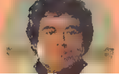
### 済龍諜影2・真實之影／METALGEAR SOLID 2・SUBSTANCE



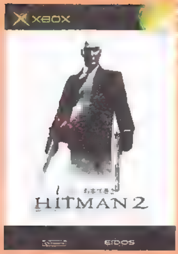



リリースが予定されながらも、あえなく発売中止……になったハズのXbox版『メタルギアソリッド2・サブスタンス』がなぜか台湾でリリース！ ゲーム内容は日本、海外版とまったく変わらないものの、アノ緑のトールパッケージにシュリンクされた『メタルギア』を夢見ていたXboxユーザーは感涙必至！ 別にプレステ2でもイイという人には何の感動も呼ばないけど、これはこれで一種のサムライなのです。その存在以外に目新しさはないけど、どうしても内蔵ハードディスクにセーブしたい人や、あのゴツいコントローラが好きな人にはオススメ。





**ソニー茨城**
ROCKSTAR GAMESとMIDWAYに忠誠を誓う洋ゲー原理主義者。「GTA：バイスシティ」では通行人を無差別射殺して得たマネーで不動産物件購入に明け暮れる「地上げプレイ」にハマり中。本誌が洋ゲー好きのバイブルになることを切に願う。




### 刺客任務2／HITMAN2・SILENT ASSASIN

ヴィン・ディーゼルばりのスキンヘッドにタキシードで決めた、あのクールな殺し屋が帰ってきた！ でも移動操作が相変わらず洋ゲーらしい煩雑さなので3D酔いは避けられない。アメリカ式大人殺しアクションムービー好きの人にオススメ！




### 007・夜之火／007 NIGHTFIRE

これまた最新作のゲーム化ではなく、オリジナルストーリーものだけど出来は上々。様々なミッションの波状攻撃ながら、どれも絶妙な難易度で初心者でも首の皮1枚で助かる親切設計。「007ゲーに外れなし」のジンクスを忠実に守ってる洋ゲーの鑑であります。




### 極速快感之熱力追跡2／NEED FOR SPEED2・HOT PURSUITS

公道レース、所謂「キャノンボール・ラン」を美麗な画面でゲーム化したレーシングゲームがXboxに登場！ 全編パトカーとの激しいチェイスに明け暮れるだけの内容ながら、仕上がりはサイコー！ 血が苦手な洋ゲー好きにオススメ。




### 魔鬼終結者／THE TERMINATOR DAWN OF FATE

最新作「T3」のゲームが早くも登場？ ではなくて、内容は完全オリジナルの未来が舞台。ジョン・コナー将軍を救う若き隊長が、サイバーダインどもを豪快にブッ壊しまくる3Dアクション。開発はアタリ社なので出来は……言うだけヤボだね。

## 台湾こんなのも続々とリリース

### 時空宰殺碟2／TIME SPILITER2

未来からやってきた怪物どもを駆逐する魂斗羅系ヒーローゲーム『タイムスプリッター』の続編。描写は大味ながらバリバリと機銃掃射する快感に酔いしれる。




### 榮誉勲章・反攻前線／MEDAL OF HONOR・FRONTLINE

日本版も発売されてますが、とにかく漢文の台湾タイトルがイカしてて、サイコー！「オナー」なんて気の抜けた響きの邦題よりも百倍カッコイイです！ 勲章ほし～！




### バフィー・恋する十字架／the vampire slayer

「あの垂れ目がタマラナイ」と評判のオテンバ娘、サラ・ミッシェル・ゲラーの女吸血鬼ハンターも堂々のゲーム化！ 格闘アクション重視の仕上がりであります。










お求めは ― メッセサンオー・カオス館
住所：東京都千代田区外神田3-14-8 電話：03-3255-3431
カオス館HP：http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm
※通販も受け付けています。

★カオスシステム2003…… Vol.5から始まったカオスシステム カオス通信についてくるカオスチケットを集めると素敵な景品がもらえるぞ！ その内容は、またまた秘密！ またまた震えて待て！


GRANADA
ウインターオリンピック



V.R.
ファンタシースター
ファンタシースターII
ファンタシースター
FIFA
インターナショナル
サッカー
プロバスケットボール94
NBA
プレイオフ
メガパネル


24PCS


太平記
SATURN
プロホッケー
サッカー
NBA


intuos

# メガドライブを愛した男

セガの名物広報として、また最近では通販サイト「セガダイレクト」や「セガ公式サイト」を仕切り、ユーザーとセガの架け橋として親しまれている「セガ竹崎」こと竹崎忠氏。メガドライブソフトを自宅にすべて所有する（写真参照）筋金入りのセガマニア。また、スーパー32Xのロゴピンズや「メガドライブ記念盾」などの商品を生み出し、ユーザーの涙腺と琴線をビシビシ突きまくる魂の仕掛け人だ。セガ入社10周年、いまだ燃えさかる「セガ・グラフィティ」をとくと聞け！

文＝多根清史・編集部　写真＝寺澤太郎

## セガとの出会い

――今回「メガドライブ大全」ということで、第2特集には竹崎さんにご登場いただきました。ベタですいません。

竹崎　ホントにベタだよね（笑）。

――まず、「セガゲームの初体験」は、どういった感じでしたか？

竹崎　高校生の頃、家族旅行に行ったときにドライブインで『ペンゴ』を遊んだのが最初かな。セガ家庭用ゲーム機のソフトは、大学4年のときゲームセンターに置いてあった10分100円で遊べる、マークⅢがそのまま入った筐体みたいので『スペースハリアー』『ファンタジーゾーン』『北斗の拳』を遊んだのが最初だったと思う。あれ、なんか怪しい機械でしたね（笑）。僕はゲームに関わった時期が遅くて、大学に入るまでは、ほとんどゲームセンターにも行ってなかったんですよ。中学生の頃がインベーダーブームだったんだけど、そのときは風紀委員として「ゲームセンターには行ってはいけません」と言ってたくらいだから（笑）。

――子供時代、特にゲームに入れ込んだわけ

ではなかったと。それが、なぜセガ方向に急ハンドルを切ったんですか？

竹崎　僕がちょうど大学生の頃、『ゼビウス』を境に、ゲームのグラフィック精度が一気に上がって、遊びの幅が広がりましたよね。YMOの細野晴臣さんがゲーム音楽を初めてレコード化した時期。それで面白いなと思って、もともとテレビゲームには興味を持っていたちゃんとゲームを見るようになったんです。けど、それまでは手を出さなかった。セガにすごいインパクトを受けたのは、ありていですが、『スペースハリアー』ですね。もう、圧倒的でした。「セガって小さな空間をジェットコースターに変えてしまうんだ！」って驚いて……。あれが大きかったなあ。

――セガの総合力がダントツだった頃ですね！

竹崎　それを機にセガという会社から目が離せなくなり、就職する際にもセガを受けようとしたんだけど、就職担当教授と折り合いがつかなくて（苦笑）、「親会社であるCSKに入っておけばチャンスがあるだろう」という深謀遠慮もあってCSKに入ったんです。セガって言うと猛反対していた教授も、「これからはコンピュータが社会に浸透してくる時代だから、その最先端企業であるCSKを受けたい！」と言ったらアッサリ納得しちゃって（笑）。でも、社会人になるまでは、自宅ではゲームをやってなかったんですよ。大学の頃、『ドラクエ』にハマった研究室の仲間が大学に来なくって、それでなくても手が足りないのに、「アイツら一体なにやってんだ！」と怒ってた（笑）。ゲームに興味はあったけど、自宅で際限なくゲームすることには危機感を持っていて。けっきょく、社会人になってからやっと各ハードを買った。野球好きなもんで、『ファミスタ』を遊びたくてツインファミコン、『ワールドスタジアム』のためにPCエンジンという具合に。仕事が忙しいからゲームにそれほど振りまわされることもないし、気分転換になっていいなと。そんな流れでメガドラを買ったら見事にハマった、という感じです。

――最初からメガドラ一直線じゃなかったんですね。最終的に惚れこんだメガドラを、初めて見たときの感想は、いかがでしたか？

竹崎　本体が妙にデカい。けど軽い。しかもカラカラと音がする（苦笑）。ゲーム画面を見たときは、PCエンジンに比べ、なぜかクレパスで色を塗ったようにベタついた色調に感じて「なぜだろう？」と不思議に思った。後に色数が少ないことを知ったんですが（笑）。『スペースハリアーII』を動かしたときは、「おおっ、地面が格子になってる～！すげースピード感！　PCエンジンより全然すごい！　さすが16ビット！」と感動しましたよ。……ちょっと騙されていたかもね（笑）。

――僕も騙されようと努力したんですけど、出てくるボスはヘンなのばっかりなんですよね（笑）。ますますセガを好きになった、ということで。

## ユーザーの頃から広報活動

――CSKの大川さんがセガを買収したのが84年ですから、就職した87年はドンピシャのタイミングですよね。そこからセガに入るまで6年かかるわけですが、すんなりセガに行けたわけでもなかった？

竹崎　僕の勤務は大阪だったし、グループ会社といっても別会社だから、そもそもセガと接触がなかった。メガドラは単なる1ユーザーとして遊んでいたんです。ハードもソフトもぜんぶ自分で買って、でも、スーファミは買わない。この頃にはなぜかメガドラを応援しようという気持ちが強くなっていて、それ以外のハードは買っちゃイケナイだろうと。後にセガに入ったとたん、上司に「スーファ

ミを買え」と言わるんですけどね（笑）。

――セガ社員が、なんでまた？

竹崎　ちょうどメガドラの『バーチャレーシング』の広報が始まる頃で、同じく16ビット機でカセットにチップを積んでポリゴンを出している『スターフォックス』を研究するために、ですね。当時の上司から「敵のことを知らなきゃいかんだろう」と言われて、しぶしぶ。皮肉と言えば皮肉な話ですね。

――メガドラの勝利のためでしたか。他のハードを買わないっていう一途なユーザーは多かったと思いますよ。

竹崎　メガドラって、人それぞれのメガドラへの「想い」があるのが良いんですよね……（笑）。話は戻りますが、メガドラってハードは、性能も悪くなくて、値段もけっこう手ごろで、良いソフトも多い。しかし、そもそもメガドラの存在や実力を世間の人が知らないことが問題じゃないのかって、僕はあるとき疑問を抱いたんです。

――「こんな良いものなのに！」と（笑）。

竹崎　で、まずは会社にメガドラを持っていって、みんなに勧めました。『コラムス』とか万人に受けるゲームを置いておくと、遊んで気に入った人が「これって、いくらなの？」と聞いてくる。で、「本体と『ソニック』と『ぷよぷよ』買っても2万円かからないよ」と。一式そろえてもスーファミよりぜんぜん安いことが知られてなかったんですよ。

――そうは言っても、初心者が手を出すと、ヤケドしそうなソフトが多かったですよね。

竹崎　でも、「このゲームはこんなゲームです」「こんな人にはこのゲームがお勧めです」って説明してあげれば、それぞれの人の好みに合ったものを手ごろな値段で買える。「これが基本セットとしてお勧め」「（大阪の）日本橋だとこれぐらいの値段だから、自分が代わりに買ってきましょうか？」とかね。

――買い付けまでやってあげましたか。

竹崎　毎週のように日本橋に行って、これが売れてる、販売価格が変わった、在庫が減ったとかチェックしていたら、ライバル店の人とカンチガイされて店の人から怒られたりしました。あんなに買い物してたのになあ……（笑）。ゲームショップに通いつめていたから店頭での扱われかたも分かったし、情報収集という面では日本のみならず海外ゲーム雑誌もくまなく読んで情報を集めていました。メガドラは海外のほうが売れてたから、アメリカの方が情報が早かったんですよね。ウソの情報もあったけど（笑）。

――今でも海外サイトが新作をスッパ抜きますけど、時代を先取りしてますねぇ。

竹崎　別に「メガドラがスーファミより優れている」という意固地な結論が出したかったのではなくて、「お互いに良いところがあって、決してメガドラが一方的に見劣りするわけじゃない」ことを知らせたかった。ゲーム機を買っても数本しかゲームを買わない人はいるわけで、それならメガドラの方がコストパフォーマンスが良い場合だってある。メガドラに関する情報がもっと巷にあふれていればちゃんと比較できるんだけど、そうじゃないし。それなら、1ユーザーのできる範囲でメガドラに関する情報を周囲に伝えていこうと……。

――すでにセガのエヴァンジェリストだったんですね。

竹崎　最初はゲームに興味がある人ごとに個別に語ってね。あ、これっていかにも「セガマニア」っぽいですねぇ（苦笑）。CSKや派遣先の会社でそんな僕の話に興味を持ってくれる人が増えてきたら、ひとりひとりに話してられなくなって、今度は今まで語っていた内容をワープロで文章化して、コピーして配っちゃうわけですよ。で、『スーパーモナコGP』が出たときに、僕の周囲でもけっこうな数の人がメガドラを買ってくれて、そう

# ドキュメント1988.10.29
# ……セガ竹崎がメガドライブを買った日

文＝竹崎 忠

### 10/27（木）

家電量販店Sから電話があり、「予約を受けていたメガドライブが入荷できなくなった」との知らせ。衝撃。でも、過去の実績から考えてセガのゲーム機がいきなり売り切れるわけがないよな……と思いつつ、でも急に予約分が入荷できなくなるという事態に嫌な予感がして、発売日は早くから行動することを決める。

### 10/29（土）

**9:30**

大型スーパーTに到着。こういうときは大型店だろ、と考えてここに来た。10時開店と思っていたら10時半開店とのことで出遅れる。そこで、10時の時点で電話ボックスからいろんな店に電話してメガドライブの入荷状況をチェック。ほとんどの店が「入荷できなくなった」と言う。大阪・日本橋の店も予約分以外ないとのこと。一番マシだったのが百貨店Sで、5台入るとのこと。店の方の話だと「メガドラは基板不良やソフトのバグでハード・ソフトともに出荷数が激減した」らしい……。

**10:30**

大型スーパーT開店。メガドライブの入荷なし。百貨店Sへ向かう。

**10:45**

百貨店S着。「確実に5台入るが、何時に入荷するかわからない」と言われて待つ。特に並んではいないが、売り場には5、6人の客がウロウロしている。ライバルか!?（笑）

**12:00**

セガと書かれた箱が入ってきた。売り場に近づいて「メガ……」と言いかけたとき、横から子供が割って入って「メガドライブください」と言った。「なんで土曜のこの時間に小学生がおんねん！ 学校やろ!」とムッとするが、それも大人げないなと思い、一番を彼に譲る。が、しかし！ 次に「メガドライブください」と言ったら、店員は冷たく「今の1台で売りれです」。ガーン！ そんなアホな……。やばい。次の店をさがさねば！

**12:35**

念のため最初予約していた家電量販店Sに行ってみるとやはり予約者の一部の分しか入荷していない。予約を受けたときは50台入る予定だったのが土壇場で入らなくなったとか……。

**12:40**

すっかりあきらめ気分。最後の望みをかけて電気店Pに立ち寄る。ゲームコーナーに客はおらずシーンとしている。店員がゴソゴソと箱から出して組み立てているのは店頭デモ用のメガドライブだ。まったく商品がある気配はない。

「すみません。メガドライブってもうありませんよねぇ？」

「あ、これ、今入荷したとこで、1台ならありますよ」

「ほ、ほんとですか～」

僕がメガドライブを包んでもらっている間に大学生が2人ほどメガドライブを探しにきたが、時すでに遅し。かくして私はメガドライブを手に入れた。1988年10月29日、12時45分のことであった！

いったゲーム雑誌を買わない人に対して引き続きメガドラ関係の主な情報は僕がサポートしなきゃいけないなあ……とか、ヘンな責任感持っちゃって（笑）。でも、1ユーザーがちょっとこういう活動をするだけで数十台のメガドラが売れたんだから、「もしこういった活動をもっと多くの人相手にできれば、メガドラってもっと売れるんじゃないか」と確信したんですよね。100人に、1000人に、1万人に向けて活動すれば、もっとメガドラの良さを知ってもらえるはずだ、なんてね。その頃、メガドラ専門誌以外のゲーム雑誌では決してメガドラの扱いは良くなかった。いつも早売りで買っていた『ファミ通』では、新作の多くが4分の1ページ扱いだったり。あと、同じセガのソフトの情報が雑誌によって載っていたり載っていなかったりすることも不思議だった。

――一般ユーザーに、セガの情報が届いてなかったんですね。

竹崎　この「ゲーム誌を買わない人にはコピーして配っちゃえ！」って発想が、後にFAXサービスでやった「セガスタ」（現在も「セガ公式サイト」で継続中）につながるんですね。ゲーム好きな人が、決してゲーム雑誌を買うわけじゃない。でも、ゲーム雑誌を買わない人が決してゲームに興味を持っていないわけじゃない。セガに入って、ゲーム雑誌以外の普通の雑誌にゲームの記事を載せようと必死に活動したのも同じような発想からですね。ゲームの情報にお金を払わない人でも、ゲームの情報を伝えられれば買ってもらえるかもしれない。買ってもらったら、その人から他の人にまたそのゲームの話が伝わるはず。そんな感じかな（笑）。

――入社前から、セガよりも「セガ想い」だったんですね。

竹崎　当時、宣伝部にとって、パブリシティは片手間にすぎなかったらしくて。セガは、もともとアーケードから入った会社ですから、ゲームを売り出す前にパブリシティで盛り上げていくという文化がなかったんですよね。当時のアーケードって、ヒットゲームが出たらそれが話題になって、それから記事に取り上げられるような流れだったじゃないですか。……なんて話は実はセガに入るまでわかんなかったんですけど、少なくともセガの広報体制に問題があるってことは、まだユーザーだった92年末の「セガ遊星ワールド」に取材に行って、分かったんですよ。ツテを頼って、某誌の編集部の代わりに取材に行かせてもらったんですけど、どのサードパーティさんに聞いても「ハードメーカーであるセガがメガドラの広報活動をちゃんとやってくれなくて困る」っておっしゃるんですよ。それで、セガの偉い人を捕まえて、そのへん含めていろいろ伺いまして（笑）。その後、その記事の校正なんかでセガとやり取りしているうちに、「セガで広報やってくれる人を探してるんだけど、今、何の仕事してるの？」「CSKでSE（システム・エンジニア）やってます」「なんだ、同じCSKグループの人間じゃないか。それなら話が早い。やんない？」みたいな（笑）。長年夢見てなかなか実現できなかったわりには、最後は冗談のような展開でしたね。

――ついに運命の出逢いが。それでセガに移ったわけですね。

竹崎　すぐに移れたわけじゃないんですけどね。いろいろ大変でした……（苦笑）。でも、最終的にはCSKからの出向という形で、なんとかセガに入社させていただきました。

## セガ入社、マイナスからのスタート

――セガに入社されて、どうでした？

竹崎　ひとまず「マーケティング部」って部

署の末席をもらって「今日からPR担当ということでよろしく」って言われたんですよ。「何から始めればいいですか?」と上司に聞いたら、「お前に任せる。まず、何年かかってもいいから『ファミ通』にちゃんと記事が載るようにしろ」と（笑）。昨日までプログラムを組んでた人間に、社内事情の説明もなく任されても……（苦笑）。やる気はあっても広報実務経験者じゃないし、何から手をつければいいの分かんないですよねぇ。

――気持ちいいくらい丸投げですね！

竹崎　とりあえず、社内のいろんな人にヒアリングして、過去にメガドラの広報的な活動に関わった人を割り出し、それら関係者に一同に集まってもらいました。で、話を聞いてみると、気持ちいいくらいバラバラなんですよ（笑）。あるソフトは開発スタッフ中に某雑誌と仲の良い人がいて、彼が直接その雑誌に情報を出している、とか。「あっ、だからあのタイトルの記事は1誌にしか載らなかったのか！」なんて驚きの連続。「でも、それって会社としてヘンじゃないでしょうか?」「だって宣伝部がやってくれないんだもん。自分でやるしかないじゃん」。こりゃ、埒あかんわって（苦笑）。次に、各誌の編集部にヒアリングに回ったら、こっちはこっちでみんなけっこう冷たくて。「きちんとやりたいので、ぜひセガの広報体制について改善すべきところを聞かせてください」ってお願いしたら、もうケチョンケチョン。レビュー用にサンプルROMを貸してほしいと頼んだら、引出しをあける音が聞こえて、「うーん、ないね。適当に点数つけといて」って言われた、とかね。どこに行ってもボロクソに叱られました（苦笑）。でも、そのおかげで、自分のやるべきことは「社内の情報を1ヵ所に集め、それをまとめて整理し、1ヵ所から社外に発信することだ」って分かりました。あと、社内からも社外からも信用されていないから情報ルートがバラバラになる。窓口を一本化するためには、まずそのどちらからも信頼されることから始めなきゃいけないんだってこともね。

――ゼロというより、マイナス信用からのスタートですね……。

竹崎　ユーザーのときに感じていた疑問の答えが明快に分かった。あらゆる雑誌で同時に記事が出るってことは、メーカー側が同時に情報を発信しなくちゃいけない。なのに、社内にルールが何もなくて、複数の人間がみんな勝手に情報発信していた。そりゃ、雑誌の側は怒りますよ。とにかく信用されなきゃ始まんないんで、「必ず僕がまとめます」「窓口一本化します」「編集部には毎週通います」って約束して。結局『ファミ通』編集部には3年くらい毎週必ず顔を出したかなぁ……（笑）。

――見事に約束を果たしましたか。

竹崎　最初はどこも冷たかったけど、通っているうちにだんだん信用してもらえるようになりましたね。『ファミ通』の浜村さんが「本当に毎週来てますねー」って声をかけてくれたときは嬉しかったな（笑）。

## セガの広報になるのは宿命だった

――ゲーム雑誌の信用のなさも深刻でしたが、メガドラのユーザーも手痛い目に遭わされましたよね。特に、メガCDは初期から、すでに「終わった」感が漂っていて。僕もソフトを買おうとしても地雷ばかりで、しかたなく回転デモばかり見ていたという（笑）。竹崎さんが1ユーザーのとき、いらだちを感じませんでした?

竹崎　情報が出ないのはもちろんだけど、発売日にお店に行っても、ソフトが売られてなかったりね……。『天下布武』もそうだった

でしょ？　発売日に出てないし、何月何日に延期になったと店で聞いて、そしたら、それより早い日に、とある店で売られてるのを発見してビックリ。もうめちゃくちゃ。しかも、そんな情報どこにも載ってないし。本当にやる気あるのか、と（笑）。

――僕もメガCDの発売日当日に、「絶対に行列ができる！」と思って、予約したうえに朝一番に日本橋へ飛んでいったんですよ。猫の子一匹いませんでした。濃いファン以外は、みんな知らないいんですよね。

竹崎　その日は僕も日本橋にいました（笑）。『ヘビーノバ』と一緒に余裕で買えましたね。いずれにせよ、この発売日の件も含めて、ユーザーに正確な情報が伝わらない状況をなんとかしようとしたんです。入社して最初の1ヵ月はひとりっきりのPR担当だったけど、実績が出てくると、半年後には4人体制になっちゃった。最初の夏には『ファミ通』と共同で「セガ 炎の7週間」という企画をやったんですが、メガドラ専門誌の方にずいぶん怒られましたね。「なんで専門誌以外でタイアップの特集記事やってるんだ」って。でも、『ファミ通』の「セガ炎シリーズ」は、新しくハードを買ってもらうための企画だったから、仕方なかったんですよね。

――しかし、よくまあ短期間で、そんな企画ができるまで信用してもらえましたね。

竹崎　1ヵ月、2ヵ月としょっちゅう編集部に顔出して、仕事もきちんとやってたら、「なんか以前とは違うな」って感じで信用していただけたみたいで、セガのページを増やすために何をすればいいのか真っ正面から相談することができるようになったんです。情報を流すだけでなく、逆に止めたりして、完全に情報公開が横一直線になるようにした。そしたら、今度は「ウチに優先してくれたらページを取るよ」なんて話が出るレベルになりまして……。

――改革に手を付けてみたら、意外と簡単だったと。

竹崎　簡単じゃなかったけど、ちゃんと筋を通して、当たり前のことをやったということですよね。

――社会人として当たり前のことですよね。それもこれも、竹崎さんがCSKでちゃんとした企業文化を身に付けていたからこそ、でしょうか。

竹崎　そうかもしれませんね。ゲーム業界って、フツーじゃないというか、まだ妙に幼稚なところがあった。産業として成熟していなかったんですよね。僕はもともとSEなんだけど、SEって技術者であるとともに営業職の側面もあるでしょう。外の会社に派遣されて、その会社の人と話し合って、そのニーズに合うシステム開発して……そんな仕事をやってたんです。社外の人との交渉とか調整とか、すごく勉強になりました。その他にもやってて良かったのは、メガドラやゲームのことを文章化して配ってたりしたから、広報の素地があったことですね。それに、高校から大学の時代を通じて、小説やマンガを中心とした同人誌を作っていた。それで、ある程度、本がどういう過程で作られるか知っていたんです。それだけ要素がそろっていれば、真面目にやれば普通に広報ぐらいできるでしょう。しかも大好きなセガのためとあれば、もう。

――広報になるのは、竹崎さんの宿命だったようですね。

竹崎　発売前のゲームを遊んでプレス向け資料を書けるなんて、こんな幸せなことはない（笑）。過去の経歴からすると、仕事の発展としては非常に理想的でしょ。ユーザーとして不満に思っていたことが、自分でぜんぶ解決できちゃうし。自分の動き方次第でよりたくさんのお客さんにセガのことを伝えることができるんだから、どこの出版社にでも飛び込


SEGA


AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE
MEGA DRIVE
16-BIT

み営業するぞ、と。

## 「任天堂の回し者か？」

――成功するも失敗するも、腕前ひとつですもんね。やり甲斐あるでしょう。

竹崎　成功すれば、仕事もそれだけ広がっていく。上手くいってなかったら、そうはいきませんよね。最初の頃は、休みの日でも、呼ばれたらすぐに駆けつける。夜中でも、対応するのが当たり前っていう風に、「雑誌社側の要望に、どこまで対応できるか」ということを徹底的に考えていました。自分が趣味としてやってきたことや、仕事で蓄積したノウハウをすべて注ぎ込んでね。

――まさに総力戦ですね！　それでも、大会社であるセガを、ひとりの力で変革するのは並大抵の苦労じゃないと思いますが。

竹崎　ええ、最初のうちはセガ内部でもいろいろ言われました。外の人間が入ってきてギャーギャー言ってる、みたいな。『エコー・ザ・ドルフィン』のプレスリリースを作っただけで会社広報の室長に「勝手にリリースを作るな」って叱られ、とある開発のエライ人には「お前、任天堂の回し者か？」とまで言われ……（笑）。「愛するセガに入って、いきなりこんな目に遭うのか」と。

――セガを良くしようとやってるのに、ショックな言われようですね……。なぜ？

竹崎　某誌から届いたレビューの原稿が、かなり批判的だったんです。それを律儀に開発部署にチェックを回したら、「なんだこの内容は」と呼びつけられて。これこれこういう手続きを経て、ROMと資料を出して、ちゃんとプレイしてもらって、その結果として編集部の人が感じたことが書かれる、と説明しても、「何を言ってんだ、悪く書かれてるじゃないか」と。

――なんとまあ聞き分けがない。

竹崎　ベタ褒めするのがレビューの趣旨じゃないですからね。僕もセガの人間として、今では大親友になった元『ファミ通』レビュー担当の渡辺美紀さんやイザベラ永野さんともずいぶんやり合ったもんですけど（笑）。でも、さっきのレビューの件では、そのエライ人は納得しなくて、「お前が来たからレビューが悪くなった」と言い出すんですよ。「私はこの雑誌をずっと読んでいますけど、このレビューが特にひどいとは思えない」と説明しても聞く耳を持たない。そのあげくに「おまえ、関西から来たそうじゃないか。任天堂の回しモンだろ！」ときましてね。

――関西だから任天堂！　剛速球なショートカットですね。

竹崎　ユーザーだったときに外から見てて「せっかく良い物を作っているから、それを世間に知らせれば良いんだ」と思ってセガに来たのに、中に入ってみたらこんな調子で。正直、ショックでかかったですよ。そんな中でも、開発と雑誌の間に立っていろいろ模索しましたけどね。結局、そのレビューの件では、雨の中、夜、青山まで行って浜村さんたちと話をしましたね。

――それはまあ、レビューを書く側の気持ちもよく分かりますが（笑）。

竹崎　開発する側はそのゲームに命をかけてやってきたわけだから、レビュー内容にも、簡単に納得できないのは分かる。「レビューの言葉の端々に悪意がある」「いいことが書いてあるのに点数が悪い」とか。でも、点数は上がらないよね（笑）。それでも、先方にが、広報担当者としては正しい姿だと思うのゲームのことをきちんと理解してもらうのら、もう一回ちゃんとゲームを見てもらって。語尾のひとつでも直してもらえるなら、少しでも直してもらうと。前任者の場合は、開発に記事チェックを回してなかった。そうすれば問題はなかったんだろうけど、本当に記事

中に間違いがあった場合に、雑誌になってからじゃ直せないからね。

## メガドラファンは「戦友」

――竹崎さんがセガに入社した93年は、もうメガドラの末期でしたよね。自分がもう少し早く入っていれば……と思うところはありましたか？

竹崎　いえ、メガドラはそれなりの台数は出てたんですよ。日本だけでも300万台かな。ただ、メガドラは絶対に、世間に認められている以上の力があると信じていた。「ならば、それを世間に伝えることができれば良い」ということで、最終結論が「セガに入って自分でなんとかする」だったわけから、「もっと早く」なんてところまではアタマ回ってませんでした（笑）。

――「メガドラは、もっともっと認められるべきだ」と。他のハードには見られない現象ですが、メガドラユーザーはその想いが飛びきり強かったですよね。スーパーファミコンの発売日が、メガドラへの牽制含みでずらされたりすると、「負けるか！」と燃え上がりましたよ。

竹崎　そういう政治的事情がいろいろあって、セガファンの結束力が高まったんですよね。『テトリス』事件とか。なんだかんだ言って、マークIIIのときは、メガドラの頃ほどセガファンっていなかったんじゃないかな。メガドラの6年にわたる戦いの中でいろんなことがあったからこそ、根強いファンが生まれたんだと思う。

――そうそう、まさしく「戦友」ですよ！　あらゆるオプション機器を買い、友だちに勧め、アテにならない発売日に振りまわされながらソフトを探しまくってましたからね。

竹崎　でも、画面の滲みと色数が少ないのはどうにもならなかったね（笑）。1万円以上もするRGBコンバータを買ってきてね。「スゴイ！　キレイになった！」って感動して友達にも勧めてね。でも、開発の人は「色の滲みを前提に作ってます」と言ってましたね（笑）。

――64色しかないし画面がボンヤリしてるのを逆手にとって、中間色を出すソフトもよくありましたよね。

竹崎　ただ、『ストライダー飛竜』なんて、そのままじゃフォントが潰れてて文字読めない……。

――悪そうなヤツが、何か分からないことを叫んでいる（笑）。

## サードパーティに愛されたメガドラ

――メガドラを最も象徴するソフト、またはメガドラの性能を最も活かしたソフトはどれだとお考えですか？

竹崎　やっぱり『ソニック』かな。ポップなデザインでメガドラの色数が少ないことを感じさせず、CPUの処理能力が高いことをスピード感に転換した見事なソフトだと思う。あと、当時注目だった回転・拡大・縮小ってのをプログラムでムリヤリ実現したところも（笑）。「これを作った人、スゴイなぁ」って感動した。

――メガCDならではの新機能のはずが、メガドラ本体だけでやっちゃいましたからね。

竹崎　あと、メガCDの『シルフィード』。背景をフルCG映像で処理して自機・敵機だけをポリゴン処理するなんてことは、このゲームが出るまで僕らは考えなかったわけで。そういった意味ですごいソフトだなと。

――メガドラは、サードパーティにも恵まれましたよね。RGBコンバータを発売したり『アフターバーナーII』を根性で移植した電波新聞社や、『ミッドナイトレジスタンス』にわざわざ音源チップを載っけたデータイー

スト。「そこまで命を賭けるかっ！」って。

竹崎　『サンダーフォース』シリーズのテクノソフトもそうですね。メガドラって、なんだかんだ言われながらも海外は成功していたわけで。大手ソフトメーカーは日本向けのゲームは作らない、けど参入はしている。海外で売れたら、日本でもついでに出しとくか、みたいな（笑）。

――その分、洋ゲーにも恵まれたハードでしたね。遊びたいかどうかは別にして。もともとハードに備わっていない機能をソフト的に手作りして、驚かせてくれるメーカーも多くありました。

竹崎　メガドラはCPUが良かったんですよね。他の弱点を、プログラム技術でカバーする例が多かった。メーカーもそこにこだわったし、ファンもそういうところをよく見ていた。標準では64色しか出ないはずが128色も出した『エクスランザー』とか、ファンが高い技術を評価する文化があったんですよ。開発者はできないことを克服しようとふんばったし、ユーザーもそれを見逃さずに讃えるっていう。

――ユーザーの方でも、メガドラの「何ができるか」「何ができないか」を分かったうえで、技術のブレイクスルーには敏感に反応してましたからね。後にも先にも、あれほど目が肥えていて味にうるさい客層もなかったと思います。異常に完成度の高い移植を連発した「ゲームのるつぼ」チームも、黒子に徹していたはずなのに、一部では名前が知られてましたし。

竹崎　あのチームは、大好きだったなぁ。「完全移植」へのこだわりがハンパじゃなかった。セガサターンで『パワードリフト』を作ってほしいとお願いしたら、「完全移植ができないから」って断られたくらいだからね。すごいです。

――セガサターンでの『セガエイジス』（『アウトラン』ほか体感ゲームの移植）の完璧さはもちろん、『X-MEN』でも少ないメモリをやりくりして豊富なパターン数を絶妙に再現していたし、良い仕事をしてましたよねぇ。

## 入社10年目に思うこと

――竹崎さんがセガに入社されて、今年で10年ですね。10周年記念として……どうですか？　セガは良くなったと思いますか？

竹崎　CS部門（家庭用ゲーム部門）でいうと、セガサターンの頃にバンダイから森さんが入ってきてから、ちゃんとした会社らしい組織に変わった。次に本田の入交さんたちが入って、ドリームキャストを立ち上げて。今じゃ、その頃に入った人が全部いなくなったんだけど……（笑）。

――「いよいよ大会社らしく生まれ変わるのかな」と期待して見守ってましたけどね。

竹崎　今のCSの部長たちは、メガドラの頃から会社にいて、現場を担当していた人間ばかりですよね。上層部では入れ替わりが激しかったけど、それが一段落した後には、昔からやってきた人たちが各部の責任者をやっている。

――セガ生え抜きの、筋金入りの方ばかりが残ったと。

竹崎　ハードから撤退する前後の頃には、会社が経営的にしんどかったですね。辞めていくエライ人が「セガは潰れる」とか言い残していくし。でもそこで、他社から良い条件で誘われても、セガに残った人が多くいたわけで。あの混乱の中で会社を離れるよりも、踏みとどまってセガを建て直そうと思った人たちは本当にすごいですよ。

――それだけセガを愛する人たちが作っている今のゲームが、面白くないわけがありませんね。

竹崎　そうだといいんですけど、今の実績じ

や、胸を張って「そうです」とは言えないかなぁ（苦笑）。体感ゲームもそうだったし、『バーチャファイター』というポリゴン格闘ゲームもずば抜けていたし、ドリームキャストのオンラインもそうなんだけど、セガっていつも技術的にエポックメイキングなチャレンジをして、いつも最先端を走っているところが魅力だったりしたんですよね。しかし、去年はアーケードでこそ『WCCF』がありましたけど、家庭用ゲームは、基本的にドリームキャストの焼き直しが多かった。ハードがここまで進化しちゃうと、どの会社が作ってもそこそこレベルは高くて、そんな中でずば抜けて「技術的にすごい」を見せられなくなったら、セガの存在感ってちょっと薄くなってしまうんですね。

――3年前のハードであるプレイステーション2のポテンシャルさえ持てあましているのが現状ですもんね。ソフトがハードの性能に追いつかず、プログラマーの持つウデや努力が見えにくくなっているとは思います。

竹崎　今みたいにゲームが技術的にも市場的にもこなれる前は、セガはハードもソフトも新奇性があった。今は、そこで勝負できないのがツラいですね。ゲームを買う人が映画と同じような選び方をするようになって、タレントだとかCGムービーの豪華さとか、ちょっと勝負するところが違ってきたんですよね。

――松田優作が「探偵物語」のコスチュームで信長と闘うのも、それはそれで楽しいんですけどね（笑）。

竹崎　家庭用ゲームの技術革新が行き着くところまで行っちゃった感がありますね。ドリームキャストは、ネットが最先端ということで斬り込んだけど、2年経った今でもネットワークゲームの採算は苦しいじゃないですか。ネットワークゲームに可能性は大いにあるけど、占有時間を考えると、たぶん将来的にも、同時期に上手くいくのは数タイトル程度。しかも、ひとつのネットワークゲームにハマっている間は他のネットワークゲームを遊ばないし、1本で遊ぶ時間も長い。あと、人気がなくなったとき、どこでサービスを打ち切るかを、見きわめるのも難しいですね。一時は儲かっていたとしても、やがて遊ぶ人が減ってくると運用が赤字になってしまうし。ネットワークゲームって効率が悪いのかもなあ……と思いますね。サーバー運用費が劇的に安くなったり、ある程度おおきい金額の課金が当たり前になったら変わるかもしれないけど。

――その道の先駆者の言葉だけに、そう言われると重みがありますね……。

## セガを見つめ直す時期

――2002年は、セガのコンテンツ力が試された1年でした。平たく言えば、ドリームキャスト用タイトルの他機種へのリメイク発売を連発されましたが、結果はどうでした？

竹崎　リメイクという範囲でいうと、『サカつく』と『ソニック』は良かったけど、他は厳しかったですね。ドリームキャストまでの時代は「セガのハードが売れないから、ソフトも売れないんだ」って言われてきたんですけど、他のハードに移ったら移ったで、他にもすごいソフトメーカーがたくさんいて、セガが作るゲームがすべて抜きんでた存在になれるわけじゃないってことが証明された。メジャーフォーマットの中だと、大勢の中に埋もれちゃうものもある。

――その一方で、元からのセガファンであるドリームキャストユーザーにとっても、買うべきソフトがなくてさびしい時期でしたね。

竹崎　そうですね。「新作を出してよ」って声がよく聞かれました。ただ、突然、ハードを変えているわけだから、開発環境とか含め



てすぐに全部整うわけもないですし。まぁ、そこでそろそろ今年くらいから新作をきちんと出して、もう一度、「This is SEGA!」ってところを見せていきたいと思ってるんです。「セガって何なの?」というと、やっぱ新奇性かなって思うし、いつも僕たちを驚かせてくれたセガに、これからもソフトメーカーとしてすごい斬新なことをやってみせてほしい。「ビジュアルショック！　スピードショック！　サウンドショック！」じゃないけど（笑）。去年は、かつて入交さんの言った「ワウ！」……つまり、驚きがなかった気がする。編成局ができて開発のやり方が変わりますし、もう1回セガのブランドを見直して、一刻も早く成果を出していきたいですね。

――メガドラは驚きが山ほどあるハードでしたからね。「『おそ松くん』、ワウ！　『スイッチ』、ワウ！」という（笑）。

竹崎　でも、メガドラだと、ハズレのソフトもいっぱいあったじゃん。自分で広報することさえ躊躇してしまうようなソフトが……（苦笑）。

――それがドリームキャストになると、どれも質が高くて。家庭用ハードの中で、いちばんハズレの少ない製品じゃないでしょうか。

竹崎　セガサターンも後期になると、クォリティや開発力が上がったよね。アーケードは刹那的なゲームだから、昔はその調子で家庭用も作ってきたんだけど、あの頃になってやっと家庭用のコツが分かってきたのかなぁ。

――ドリームキャストが初期生産でつまずかずに、あのまま順調に売れてくれたら、また違った未来もあったんでしょうね。

竹崎　けど、ドリームキャストが一時的に上手くいっても限界はいつか来ていたと思いますよ。最初のショックはすごいけど、いつかは刺激に慣れてしまうものだし。

――最初の『クレイジータクシー』には大興奮しましたけど、『2』以降はまったりするんですよね。ヒマつぶしに西海岸でも流したい～とか（笑）。

竹崎　どんなに素晴らしいソフトでも、続編が縮小再生産になるのは避けたいですね。

――昨年末に発売された『Ｓｈｉｎｏｂｉ』は売れましたよね。

竹崎　売れて良かったけど、内容的にはどうなんでしょう。3Dアクションでビルからビルへと飛んで、落ちると死んで、ステージの最初に戻される。開発者が意図的にそうしてたのは理解できるけど、今どきのユーザーはそれでいいのかな。『鬼武者』を買ったような人が同じ調子で遊んだら、怒るかもしれない（笑）。

――今どきどころか、『侍』の時代まで逆行してませんか（笑）。

竹崎　でも、当然よい部分もあるからがんばって売ろうと。そう決めたから。結局、20万本以上売れたんですよ。すごい。

――20万本！　確かに、そんなに売れるとは思いませんよね。

竹崎　どこのゲーム雑誌の編集部に見せても、「よくできてますね。2～3万本は売れますよ」と言ってくれてたんですけどね。そう言われながらもセガとしては、年末にコレを売るしかない、2～3万本じゃダメだと。必死でしたね。で、「力いっぱい宣伝したら、売れることもあるんだなあ」なんてね（笑）。

――テレビCMや町中のカンバン、いたるところで見かけましたよね。「『スーパー忍』の続編だ、ジョー・ムサシが帰ってきた！」では、一般の人はピンと来ませんね。

竹崎　そう、『Ｓｈｉｎｏｂｉ』を買ったのは半分が小中学生で、過去の『スーパー忍』を知っていた人は10％未満だったんですよ。新しいお客さんがセガのゲームを選んでくれたことはうれしいですけどね。今のセガは、ハードメーカーじゃないし、ゲームの作り方も売り方も変わらざるをえない。その中で、

もう一度「セガって何なのか」というのを見つめ直して、セガの存在意義を高めていきたいですね。

## 「ヘンな位置づけの人なんです」

——そうは言っても、まだハードを出しそうな雰囲気はぷんぷんありますよね。『パンツァードラグーン オルタ』限定版の、ドリームキャストっぽい白塗りのXboxとか(笑)。

竹崎　あのハードを作るとき、「本体にセガロゴも入れていい?」とマイクロソフトに聞いたら、却下されました(笑)。

——提案したんですね!

竹崎　あとゲームボーイアドバンス用『シャイニングソウル』のセガダイレクト予約特典として、『シャイニングソウル』ロゴ入り「スクリーンカバーアドバンス」を作ったんですけど、その後、思いっきり大きくセガロゴを入れた「スクリーンカバーアドバンス」も企画して、「これさえつければGBAもセガハード」なんてバカなことを密かに思いながら、任天堂さんに企画書を提出したら、最初の担当者は通ったんですよ。

——とてつもなく太っ腹の対応ですね。

竹崎　「おおっ、これはイケるかな?」と思ったんだけど、けっきょくその上司でNGになっちゃった。ありとあらゆる努力をしたんですけど、ダメでしたね。騙し通せなかったな。当然ですけど(笑)。

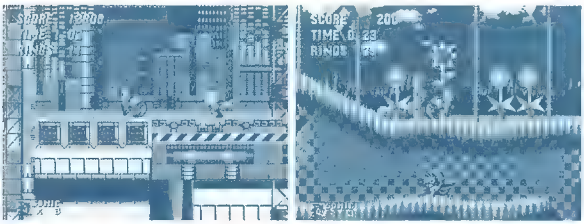
——子供っぽい夢を、大人のスキルでもって全力で実現しようとされたんですね。

竹崎　プレイステーション2の本体に貼る「セガ」ステッカーとかね。勝手にやったら怒られますが。

——あらゆる手段で他のハードを乗っ取ろうとしてますね(笑)。

竹崎　自社でハード作れないし、セガのハードが好きな人は今でもたくさんいるから、なんかちょっとみんなの気が紛れることしたいなって。ソフトメーカーになった以上は、セガファンにも他社ハードを買ってもらって、そこで出すセガのゲームを遊んでもらいたいじゃないですか。そうそう、最近発見して面白かったのは、セガに入る前に作ったミニコミの中で自分が書いていたセリフで、「僕たちユーザーはメーカーに一方的に過剰な期待をするだけじゃなくて、ユーザーとして何かできることをしていくことが、やがてメーカーを少しでも動かすことになるんじゃないかと思う」なんて書いているんですよ。それが今では逆の立場になってしまって、でも、どうしても冷静に徹しきれないところがありますね。結果として、ヘンな位置づけの人になっちゃった。

——セガダイレクトを見ると、いつも「これが欲しかった!」「けど、売れるのか?」といったサプライズがありますよね。これからも、セガファンの心に響く「ワウ!」を見せてください! ◘



**『ソニック メガコレクション』**

メーカー：セガ／機種：ゲームキューブ／発売日：2002.12.19／定価：5800円

メガドラを代表する『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を始め、『ソニック』シリーズ7作品を一挙に収録した記念すべき1本。また、隠しタイトルとして『コミックスゾーン』『ジ・ウーズ』『フリッキー』『リスター・ザ・シューティングスター』を収録。『コミックス〜』『ジ・ウーズ』はメガドラ版が非常にレアな存在であり、マニアたちを騒然とさせた。

# アーリーGAMEコミック列伝

企画／構成＝COST
(CONTINUEお子様マンガサルページ特捜隊)



大西祥平 71年生
COST総指揮官
(古本収拾)



内田くん 74年生
COST現場監督
(国会図書館出撃係)




お子様マンガファンのための連載ページ

寒さぶっとぶ
ガッツマンガ大資料号

ウハウハ痛快情報
ギッシギシ

たのしさ爆発
ドカドカ〜ン

幻のホビーマンガ雑誌まるごと総括編 その3

80年代ホビーマンガ雑誌のエルドラド

## 『少年ポピー』総力特集!!

(少年画報社)

# ホビー誌のエル・ドラドをついに発掘！

内田　大西さーん！　前回の『ニコニコミック』特集、大変な反響になってます!!

大西　ムフ（あだち充風）。……分かってるよ。我々の世紀の大発掘に絶賛の嵐なんだろう？

内田　違います、「そんな雑誌知らねーよ！」ってのが大半で……。どうやら読者の限界は『100てんコミック』だったみたいですよ。

大西　ゲッ！　てっきりみんな「アトムキャットによろしく」って感じになってると思ったのに。マズいなぁ。だって、今回も……。

内田　また幻のお子様ホビー雑誌をコンプ発掘しちゃいましたからね。

大西　そう！　1980年に少年画報社より創刊された『少年ポピー』！

内田　イエス！　表紙も最高！

大西　藤子不二雄、赤塚不二夫、梶原一騎、ジョージ秋山、永井豪、ちばてつや……この輝ける執筆陣！　たとえるなら『ポピー』は黄金郷エルドラドだね!!　これを前にしたらもはや読者なんか構ってられない！

内田　待ってください。確かに名前はみんなが知ってる巨匠だけど……あれ？　『忍者ハットリくん』『おそ松くん』『キャプテン』『キッカイくん』って、これ再録じゃないですか!?

大西　その通り！　実は数作品、使い回しが混ざってるんだよ！（笑）。新作の間に合わない巨匠による、早すぎたコンビニ名作コミック路線とでも言うか（笑）。でも一方、梶原＆水木先生は名作の新編を発表してて、こっちは早すぎた『パンチ』路線。

内田　じゃあ、オリジナル新作の巨匠はジョージ先生だけですね。

大西　『ポピー』は、そのジョージ先生の連載もある同社の幻の少年マンガ誌『少年キング』の別冊【※1】。正式名称は『別冊少年キング　少年ポピー』なんだよ。

内田　柱広告に「お兄さん雑誌」として『キング』連載マンガの広告も載ってますね。それにしても『ポピー』って雑誌名は謎だなぁ。

大西　フフ……雑誌の読み方が、まだ甘々だね。ジャンプなら編集者のコメント欄「ハロー！ジャンプガイ」まで読む僕にすれば、謎でもなんでもないよ。裏表紙と表紙の見返し部に注目っ!!

内田　あっ！　玩具会社ポピーの広告!!　この号も、この号も!!

大西　そう！　タイアップ会社名を誌名にしてるわけだ。非常に大胆というか……『コロコロコミック』が『タカラコミック』、『コミックボンボン』が『コミックサンライズ』っていうようなものだからね。

内田　でも、大胆なわりにホビー特集って皆無に等しいですね。

大西　毎号4ページ程度の記事連載「トクダ博士のおもしろ情報局」【※2】ぐらい。タイアップ先のポピーはこれで納得していたのかなぁ。とにかく今では考えられない。

内田　コロコロでは「ゲームセンターあらし」が連載されてる時期なのに、LSIゲームの記事なんて影もないですよ。

大西　創刊時のコロコロ、そう「ホビー特集主義に移行する以前のコロコロの仇花」……って感じ。

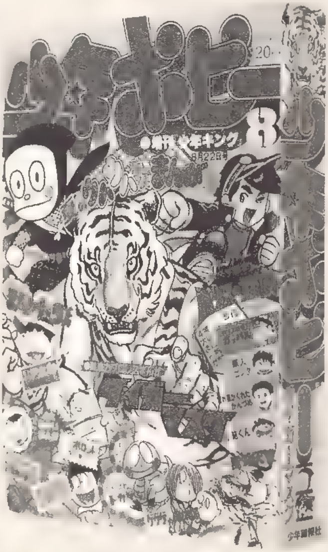
内田　それにしても巨匠満載で見るからに胃もたれしそうですね。

大西　何言ってんだ！　お腹いっぱい……満腹になるまで食べきるぞ！

【＊1】ちなみに『ポピー』には「金こそすべてだ!! 亜佐美少年の悪の哲学!!」と、当時のジョージ秋山連載作品『ギャラ』の広告が掲載されている。

【＊2】「これはオドロキ！ マイコン学習机」や、「この夏やすみに博物館めぐりをしてみないか」など、お子様にはパンチの低い情報が満載。情報元が「スポーツニッポン」と書かれたりしてるところから、編集側のやる気のなさだけは伝わってくる。81年3月号で終了。

# 『少年ポピー』発刊データ!!




誌名：増刊少年キング 少年ポピー
定価：320円
発行日：毎月22日（80年8月～81年1月号）／
　　　　毎月26日（81年2月～休刊号）／81年5月号のみ25日発売
発行人：馬島 進
編集人：今井 堅
発行：少年画報社
表紙レイアウト：水野石文、川島健三
印刷：三晃印刷株式会社

【80年8月創刊号】夏のウハウハ痛快まんが号
【80年9月号】けっさく連打号
【80年10月号】大スパークまんが祭り号
【80年11月号】超迫力ドカドカ～ン号
【80年12月号】たのしさ大爆発 熱気ギッシギシ号
【81年1月号】スポーツとギャグ新春パワフル号
【81年2月号】燃えてるぜ！ 熱々まんが大エキサイト号
【81年3月号】寒さぶっとぶガッツまんが大進撃号
【81年4月号】タイガーマスクⅡ世テレビ放映特別記念号
【81年5月号】パワー全開！ 16大まんが猛ダッシュ号
【81年6月休刊号】笑いまくれ！ 激笑ギャグ大結集号

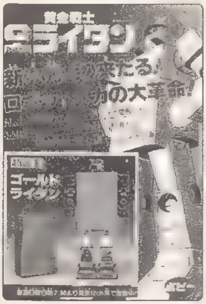






## ● This is タイアップ！表2、表4ポピー広告!!

ポピーワールドヒーロー、スーパーベーゴマ（80年8月号）
スーパーベーゴマ、ドンジャラ（80年9月号）
ドンジャラ、スーパーベーゴマ（80年10月号）
ドンジャラ、くるくるびでお（80年11月号）
ドンジャラ、超合金鉄人28号（80年12月号）
宇宙戦艦ヤマトⅢ、超合金鉄人28号（81年1月号）
宇宙戦艦ヤマトⅢ、超合金鉄人28号（81年2月号）
おうちでピンポン、スカイホッピー（81年3月号）
おうちでピンポン、スカイホッピー（81年4月号）
超合金百獣王ゴライオン、超合金ゴールドライタン（81年5月号）
おうちでピンポン、超合金ゴールドライタン（81年6月号）






## 元祖「グルマンくん」も発見！ローファイ・ホビーマンガの猛ラッシュ！

大西　で、今読み返すとこの雑誌の「売り」は巨匠もの以上にアクの強い読み切り作品だね。ダイナミックプロや藤子プロの若手（当時の）マンガ家たちが、こぞって強烈な短編を発表してる。

内田　はしもとかつみ先生の『メンコ大戦争』は衝撃的でした。

大西　これは傑作!!『めんぱっちん』（小林よしのり）以前のメンコマンガ【※3】というだけでも白眉な上、38ページの中に「キャラ見せ」「強者との対戦」「悪との対決」「苦戦」「逆転」といったお子様マンガの必須要素がテンポ良く詰め込まれてる。まるで高度なプログレッシブ・ロックを聴いてるよう。

内田　メンコ大会やデスマッチとか舞台設定も完璧ですね。

大西　「ドラゴンメンコ」なる"カッコイイ響きの横文字アイテム"といい、以前我々が唱えた"お子様マンガ・主人公の鉄則"を全部備えてるのもポイント高いよ【※4】。

内田　「ドラゴン」ってついた主人公アイテムって、なに気にコロコロの『ラジコンボーイ』（大林かおる）より早いですよ。

大西　でもって、さらにスゴいのが、コロコロで『ファミコン少年団』を執筆していた、さいとうはるおによる完全唯一無二のホビーもの、"馬乗り"マンガの『がんばれ！ドン馬』!!

内田　主人公チームの面々に「目標地点を正確にとらえる」「ジャンケンコンピュータ」「アクロバット乗り」「重い」などの特殊スキルがあるのがいいですね。

大西　必殺技「ロック・ドロップ」にはまいった！（笑）。さらに続いて同作者による問題作【※5】にして創作料理ホビーマンガ2部作が登場するんだよね。まずは1作目『べんとう1本勝負』！

内田　創作……っていうよりは錯綜料理ですけどね。これ、素材を使って遊んでるだけですから。

大西　対決もどっちが美味いかじゃないのがスゴい。はんぺんやチョコレートで高層ビル街を作り上げた［平均高さ1メートル、全体重20キロ］の「トロピカル新宿副都心弁当」のように、いかにエキセントリックな料理を作るかで勝敗が決まる。ホント最高だよ！

内田　完全に子供の視点で描き切ってます。

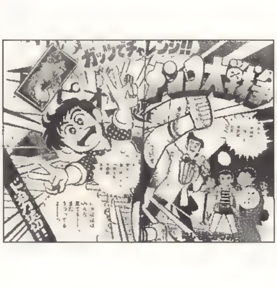
大西　続編はなぜかアントニオ猪木チックなタイトルの『一、二、山でDO！』。野外料理がテーマなんだけど、今回は料理を使ってのダジャレに徹してる【※6】。納豆に摩りおろした栗をあえたご飯「納豆なく栗すったル!!」とか。しかも「うまいかどうかは責任もちません」って……『Oh！Myコンブ』【※7】よりヒドイ（笑）。

内田　あ、『100てん』で『発明そん太』を執筆していた、すずお・やすき先生も登場してますね。

大西　『はっちゃきガキ大将』は、スカートを降ろされた女子の仇を空き地でうつ主人公がチャールズ・ブロンソンの映画みたいに描かれた作品。でも、最後は復讐相手が野球にうつつを抜かしてるところを主人公が奇襲（笑）。

内田　子供にはビターすぎですね。

【＊3】他に同ジャンルでは『100てんコミック』81年4号に掲載された「だんとつチャンプ」（国友やすゆき）、新世代メンコ＝「BANG！」のマンガ『BANG！ファイター一撃』（にわのまこと）などがある。



【＊4】右袖だけが長い服という"キャラクターを強調する服装"などもあった。このダラリと垂れた右袖をメンコ投げときに振り回すことによって突風を巻き起こし、必殺技「ハリケーンスイング」を繰り出す。子供がすぐに真似できるアクションを必殺技にもってくるアイディアは秀逸。

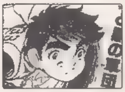
# 大御所＋王道ホビー!!
# COSTオススメ5大傑作連載マンガ!!



『タイガーマスク二世』
（原作・梶原一騎、原画・辻なおき、マンガ・宮田淳一）
【あらすじ】石油王・ハッサンが企む日本プロレス界乗っ取り計画を阻止すべく、タイガーマスク（正体はスポーツ紙記者・亜久竜男）がアントニオ猪木と共に地下プロレスラー軍団と戦う。連載初期はタイトルに「二世」表記なし。



『がんばれトカゲくん』
（ジョージ秋山／ギャグ）
【あらすじ】洋太が空き地で拾ったタマゴからかえったのは、なんと10万光年離れた宇宙からきたトカゲくん（2話目から語尾は「〜でごじゃりまする」）。手抜きスレスレの小ギャグがひたすら連打された未単行本化作品でごじゃりまする。



『魔球天使』
（作・久保田千太郎、画・川手浩次）
【あらすじ】NASAによって左腕にサイボーグ手術を受けたエンジェルスのルーキー・沖田虹児が、日本プロ野球界壊滅を企む悪の超人野球軍団「ブラックアーミー」と対決！ 「低学年向けアストロ」とでもいうべき怪作。未単行本化。



『つりばか大統領』
（作・吉岡道男、画・はしもとかつみ）
【あらすじ】日本のつり塾最高峰である「天針塾」に入塾した主人公・大統漁は、つり師の最高位「神竿」を目差し、師範代・矢口一針の猛特訓に耐えていく。三平系ウェルメイド感とエキストリーム釣り表現の幸福な出会い。未単行本化。



『雪姫ちゃんとゲゲゲの鬼太郎』
（水木しげる）
【あらすじ】ヒット作「ゲゲゲの鬼太郎」のスピンオフ企画。ねずみ男が墓場で拾ってきた赤ん坊は、なんとエンマ大王から送られた鬼太郎の妹。「雪姫」と名付けられたその赤ん坊には不思議な能力が備わっていた……。後に単行本化。

## ●連載作品完全リスト

『忍者ハットリくん』（藤子不二雄／ギャグ／全11回）
『おそ松くん』（赤塚不二夫／ギャグ／全11回）
『もーれつア太郎』（赤塚不二夫／ギャグ／全11回）
『タイガーマスク二世』（原作・梶原一騎、原画・辻なおき、マンガ・宮田淳一／プロレス／全11回）
『キッカイくん』（永井豪／ギャグ／全11回）
『ハリスの旋風』（ちばてつや／学園アクション／全11回）
『雪姫ちゃんとゲゲゲの鬼太郎』（水木しげる／妖怪アクション／全11回）
『がんばれトカゲくん』（ジョージ秋山／ギャグ／全11回）
『ガタ型ボロット』（森田拳次／ギャグ／全11回）
『魔球天使』（作・久保田千太郎、画・川手浩次／SF野球／全9回）
『ポリスロボガッパル』（あだちつとむ／ギャグ／全11回）
『キャプテン』（ちばあきお／野球／全6回）
『つりばか大統領』（作・吉岡道男、画・はしもとかつみ／釣り／全5回）
『LOVELOVEブッチャー』（大平かずお／ギャグ／全2回）
『怪奇くん』（日野日出志／読み切り／怪奇）

【＊5】（声をヒソめて）え〜、実は、ゆでたまご先生のグルメ対決もの『グルマンくん』（95年『少年エース』連載、単行本全4巻）って、どこをどうみてもコンセプトごとこの『べんとうシリーズ』と酷似してるんですよ。どれぐらいそっくりかというと、筆者（大西）に指摘されながら読んだ内田くん（ゆでファン）が絶句して目に涙を浮かべたぐらいなんだけど……気のせい？



【＊6】「パンだラーメン」は「食パンをちぎり、ラーメンのつゆにひたしながら食べる」……って、これ、料理でもなんでもないよ！

【＊7】監修・秋元康、画・かみやたかひろ。『コミックボンボン』連載。

## 佐山タイガーブームまで持たなかった幻の『タイガー二世』

大西　連載作品では、『ポピー』全号の表紙を飾った『タイガーマスク二世』が表看板だね。この作品も『ニコニコミック』の『アトムキャット』と並んで、存在を知らない人は多そうだけど。

内田　アニメとしてもマイナーの部類に入りますからね。雑誌では途中で「テレビ化決定！」って巻頭で大々的にアニメ版特集が組まれてるんですけど……。

大西　これも『忍者マン一平』（河合一慶）と同じく、連載前からタイアップ決定済みのパターン。おそらく『ポピー』の創刊自体、このアニメ企画ありきなんじゃないかな。

内田　そういえば、オモチャもポピーから出ていましたね。

大西　というか、現実のプロレス界で初代タイガーマスクがデビューしたのが81年4月23日だから……もっと入り組んだ思惑があるかもよ。タイガーマスク・ブームを待たずに『ポピー』はリングアウトになったけど、休刊後は『増刊少年マガジン』で連載されて単行本も出ているから【※8】、『ポピー』の息吹を感じたい人は要チェックだね。

内田　スポーツものでは、他に野球マンガの『魔球天使』というのがありますね。

大西　香港映画みたいなタイトルだけど、実際、中身もチャウ・シンチー風味で、かなり豪快な設定のSF野球マンガ。

内田　ニセのガンプラみたいな敵選手のデザインが、かなりいいですね。「死神ゴドー」なんて言いながら、ユニホーム着て結構フツーに野球【※9】してるという。ちょっと変ですよ。

大西　実はこの川手先生って、変態鬼畜マンガ家・早見純先生の師匠なんだよね。

内田　そうだったんですか！　だから激しくて変なのか。

大西　そしてお子様ホビーマンガ誌の定番＝釣りモノ『つりばか大統領』【※10】。『メンコ大戦争』でホビー・バトルを手堅く描いたはしもと先生だけに、この人選は納得いくね。崖の上にそびえたつ「つり塾」や、釣り師の称号「神竿」「大竿」といったハッタリ、ライバルにつり具メーカーの御曹司といったお約束キャラとか、お子様マンガとして外してないよ。ある意味、完璧！

内田　時代錯誤もはなはだしい、由比正雪似の師範代もイカシますよね。落雷しまくってるのに「つりは大自然とのたたかいでもある！」って竿を放させないという（笑）。

大西　子供にわざわざシケの嵐のなかで釣りさせたりとか、〝ホビーに命がけ感〟もたまらなくスパークしてる。そんで「最終テストで試されるのは運、そして根性！」って、ラストはほとんど男塾ノリ。

内田　あと、期待して読んでみたら、ジョージ先生の『がんばれトカゲくん』は必要以上にホノボノしてますね。

大西　ジョージ先生はコロコロで『ほらふきドンビンジャン』を経てのお子様誌連載。同時期の『ギャラ』（『少年キング』）と『シャカの息子』（『少年ジャンプ』）に毒素を詰め込みすぎた反動で、こっちは過剰に癒し系になったんだよ【※11】。

【＊8】ヒットコミックスで全2巻が発売されたほか、KCコミックスで全4巻（ポピー連載話は第1〜2巻収録）、講談社漫画文庫で全2巻（ポピー連載話は第1巻収録）。古書店などで探そう！

【＊9】その中で異彩を放つのが、敵選手・ゲルゲラー。科学博覧会のスタンプ・ロボのような可愛い風体とは裏腹に、ワンバウンドの打球を豪速走行によってランニングホームランにしたり（その際キャッチャーを轢き逃げ）、胸のタービンを回転させ強風を起こし、投球をストライクゾーンから反らしてボールにしてしまうなど早見純直系の極悪プレイで、子供読者にトラウマを与えまくる。

# ローファイ・ホビー大集合!!
# COSTオススメ読み切りマンガ!!



『べんとう一本勝負』（さいとうはるお）
【あらすじ】味覚より視覚に訴える不毛な料理勝負で競い合うボンボンの神谷とガキ大将の西郷。さらにそこへ転校生・名部が加わり、弁当や野外料理をテーマに、食い合わせや食中毒を考慮しない命懸けバトルが繰り広げられてしまう。



『メンコ大戦争』（はしもとかつみ）
【あらすじ】マザコンのメンコエリート少年を破り、少年メンコチャンプとなった激一平は、ジャイアント・メンコ使いの挑戦を退ける。しかし、その兄がマドンナのミヨちゃんを人質に「サンド・デスマッチ」対決を挑んできた！



『がんばれドン馬』（さいとうはるお）
【あらすじ】学校一のドン馬（馬乗り）グループのリーダーおさむと、不良小学校の番長（身長2メートル強）が、マドンナの良美ちゃんを賭けてドン馬対決。不良小の長すぎる馬や外道技（尻に鉄板を入れる）をしのぎ、おさむの必殺技が炸裂!!



『はっちゃきガキ大将』（すずお・やすき）
【あらすじ】空き地を学生軍団に乗っ取られ、マドンナを陵辱（スカートおろし）された剣太が、ひとり復讐に燃え、手作り武器（竹バズーカ砲など）で学生軍団に立ち向かう。最終対決ではわりばしピストルでエアーライフルに勝利!!



『KC1号ロボット刑事』（古城武司）
【あらすじ】大忙しの警察に送られてきた「KC1号」は、様々なデータをポケットに入れることで成長する性能を持つ、少年型スーパーロボット（髪型はスーパーアフロ）。KC1号はデータをフル活用して誘拐事件に挑むが……。

## ● 読み切り作品完全リスト

『流れ星がくれたかんづめ』（はしもとかつみ／ヒューマン）
『原人ゴンタ』（ごとうよしお／ギャグ）
『小結くん』（はまだよしみ／ギャグ）
『ピエロくん』（さいとうはるお／ギャグ）
『空飛くん』（高島茂介／ギャグ）
『つりばか大将』（作・吉岡道夫、画・浅井まさのぶ／釣り）
『いかすぜ！シーザー』（佐川わたる／ギャグ）
『やだな！てっちゃん』（ダイナマイト鉄／ギャグ）
『悪のり のりすけ』（洞平まさひろ／ギャグ）
『KC1号ロボ刑事』（古城武司／アクション）
『ランラン ランちゃん』（ごとうかつお／ギャグ）
『マンニンくん』（おのまこと／ギャグ）
『メンコ大戦争』（はしもとかつみ／メンコ）
『タイムくん』（すずお・やすき／ギャグ）
『必殺！ お料理人』（はまだよしみ／ギャグ）
『ストップ！ 猛ちゃん』（さだやす圭／野球）
『がんばれ！ドン馬』（さいとうはるお／馬乗り）
『熱血！ 新聞ボーイ』（はまだよしみ／ギャグ）
『やだな！ 鉄ちゃん』（ダイナマイト鉄／野球）
『ビューティーバニー』（佐川わたる／ギャグ）
『べんとう一本勝負』（さいとうはるお／料理）
『はっちゃきガキ大将』（すずお・やすき／手作り玩具）
『どろんこ大戦争』（ごとうかずお／昆虫採集）
『かってにヒーローくん』（おのまこと／ギャグ）
『飛びだせ！ やすべえ』（いそほゆうすけ／ギャグ）
『ビックリX』（はまだよしみ／ギャグ）
『一、二、山でDO!』（さいとうはるお／料理）



【＊10】ちなみに、原作の吉岡道夫先生は、80年9月号で読み切り作品『釣りばか大将』（画・浅井まさのぶ）を発表。お子様誌に詳しい読者はお気付きかもしれないが、そう、桜田吾作先生のあのコロコロ連載同名漫画は80年12月号連載開始。ということは本誌が元祖釣りバカ……？（現在、真相をユルーく調査中）



【＊11】ジョージ先生は翌年、ボンボンに『スパットマンX』を連載し、95年には『月刊少年ガンガン』（エニックス）で『ドブゲロサマ』を連載している。意外にもお子様誌の常連作家なのだ。

## おせち感は逆効果!? ボンボン創刊前にあえなく休刊

大西　あと、個人的に特筆しておきたいのは、ダイナミックプロ派閥の“お子様マンガ仕事師”こと、はまだよしみ先生の際立った活躍。読み切りで「相撲」「新聞」といった異種テーマの下品ギャグを描いてるんだけど、何回登場しても、その作風に飽きない。実はスゴイことだよ。お子様が好むテンポを知り尽くしているから、どんな素材が来ても笑わすことが可能なんだよね。

内田　『ポピー』でこれだけ起用されて、各お子様誌で活躍されてるのも非常に納得ですね【※12】。

大西　で、『ポピー』って、目次に「4大ギャグ」「読み切り2大ギャグ」と打ったようにギャグ作品を重視してたみたいだね【※13】。でも悲しいかな、時代は熱血ホビー・アクションへの移行期だったんだよね。

内田　なるほど。僕は再録とはいえ巨匠の名作あり、気鋭、新鋭の連載、読み切りありと、「内容と味で勝負！」といった感を受けました。当時は出ていたことすら気付かなかったんですが、読み応えの点では全然2大誌に負けてないですよ。

大西　再録作品が文句のない名作だらね。でも、そのぶん新鮮味に欠けるのも確か。ゲーム＆ラジコンといったコロコロ風ジャンクフードホビーをもっと導入していれば、休刊直後に創刊されたボンボン（81年11月創刊）にも抜かれなかったかもしれない。玩具会社ポピーとのタイアップをもっと前面に打ち出しても良かったかも。それこそ超合金や「スカイホッピー」「ドンジャラ」のマンガとかね（笑）。

内田　そういったホビー感の足りなさが、先ほどの「仇花」という表現になっていくわけですね。

大西　でも、この漫腹感はなんとなく駄菓子じゃないんだよね、これはもう料理の食いごたえ……。ん？　あ、あ、あーっ!!

内田　はいはい、何かたとえが浮かんだんですね。

大西　おせち料理！　『ポピー』はおせち料理だったんだぁっ!!

内田　そんな、いくら年始に口にしたからって……。

大西　いやいや！　ほら、おせち料理って、とにかく飾り付けが豪華じゃない。藤子先生や梶原先生といった味のある巨匠がそれぞれドーンと見栄え良く並んで。

内田　あ、なるほど。

大西　何年食卓に同じメニュー（再録）で出てきても飽きられないところなんかもね。やはり幾年に渡っても読み継がれる名作だからね。……でも、子供が常に食べたいものではない、と。すると、今回の教訓は「子供が好きな食材、流行料理は迷わず入れろ！」といった感じかな。

内田　ハンバーグやスパゲッティが入ったおせちがあってもいい、と。それにしても毎回、僕ら誰に向かって教訓を言ってるんでしょうね？

大西　そんなわけで……ありがとう！　『少年ポピー』!!　来年のお正月にまた読み直しまーす!!






【＊12】はまだ先生はコロコロで『ブルデカ』、ボンボンで「スープーマン」（原作・永井豪）などを連載するほか、『冒険王』『週刊少年チャレンジ』『テレビランド』や小学館の学年誌でもコンスタンスに作品を発表。




【＊13】他に、特筆すべきギャグ作品としては『愛しのボッチャー』（河口仁）のお子様版といった風味の「LOVELOVEブッチャー」。アブドーラ・ザ・ブッチャー本人の協力を得て、ブッチャーが「おっかないけど実はオチャメ」といった、今で言うボブ・サップのように描かれる。ライバルは色男の“千世の富士”。ブッチャーと親しかった梶原先生が、千代の富士のプロレス入り画策したことも考えると、いろいろと意味深な作品である。


GAME BOY COLOR
ポケットモンスター

# 田尻智の80年代

文＝宮昌太朗　写真＝西本[illegible]




MINAMI
ミナミカー

正直、前号のインタビューで聞けなかったことが多かった。それが、この2回目の取材の理由である。しかし、こちらの思惑を遥かに超えて、田尻智は自らの青春時代を率直に振り返ってくれた。彼自身、"パンクな感じ"と形容した『クインティ』誕生前夜。モラトリアムの只中で彼は何を考え、何を得ようとしていたのか。その深層に迫る。

## 青山正明の『突然変異』

田尻　『クインティ』の頃の話っていうと結構前になるんで、資料があった方がいいかなと思って、当時のものをちょっと持ってきたんだけど。（1冊の本を指して）『ゲームフリーク』を作ろうと思ったきっかけは、この『突然変異』っていうミニコミ。まさに僕が高校生くらいのときに1号、2号、3号と出て。しばらくしてから4号が出て、それで終わったんだけど。

――ああ！　青山正明さん（編集部註：『危ない1号』などを編集した伝説の編集者。故人）が慶応大学時代に作ったミニコミですね。本物を見るのは、初めてだなあ。

田尻　僕はこれを町田の本屋で見つけて、非常にショックを受けたんだよね。青山さんの書く文章があまりにも面白くて、「俺も将来、文章を書くんだったら、こんな文章が書けるような男になりたい」と。実は、高校のときに一番尊敬してたのは青山さんで、どうやったらこういうレベルのものを作れるのか分からないんだけど、とにかくできるんだと。書きたいとか作りたいことがあれば、できるっていう。そういう自分の向上心に火をつけてくれたんだよね。

――（当時の記事を見ながら）貸していただいた『ゲームフリーク』を読んで驚いたんですけど、田尻さんが商業誌でライターの仕事を始めたのって、『ゲームフリーク』を創刊して結構すぐなんですよね。

田尻　そうそう。僕の師匠に野々村文宏さんっていう人がいるんだけども、その野々村さんが『ログイン』の「ビデオゲーム通信」っていうゲーセンのゲームを中心にしたページを担当してたんだよね。それで創刊2号目あたりかな、僕のところに電話があって「ビデオゲームのミニコミを作っているそうだけど、編集部で話を聞きたい」と。

――でも『ゲームフリーク』の編集後記によると、野々村さんとは、なかなか会えなかったという（笑）。

田尻　その悪癖は、そのうち僕にも移るんだけども、野々村さんってすごく時間にアバウトな人なわけ。「2時に表参道の駅前で会いましょう」って言っても、まあ、来ない（笑）。電話すれども会えずみたいな状態が1ヵ月くらい続いて、結局、編集部の場所を聞いて、やっと会えたっていう。

――あははは（笑）。

田尻　ようやく会えたと思って『ゲームフリーク』を見せたら、いきなり「こんなんじゃダメだよ」って言うわけよ、初対面なのに（笑）。「もっと表紙はさあ」とか「今さら手書きじゃさあ」とか。野々村さんも悪気があって言ってるわけじゃないんだけども、言わ

れた方は、まあ、ショックだから覚えてるんだよね（笑）。で、1年くらいで野々村さんが編集部を辞めるんだけども、俺はその後もずっと「ビデオゲーム通信」をやってて、そこから『ファミコン通信』（編集部註：現『週刊ファミ通』）が創刊して1年ちょっとやってた。『クインティ』を作ってる期間も長いんだけど、それと平行して『ログイン』でゲームについて書く仕事が、自分の活動のボリュームの中では結構大きかったよね。

## ファミコンで作ればいいんだ！

——話が前後するんですけど、もともと田尻さんの中にあった「ゲームを作りたい！」という欲求は、ライターの仕事をやっていく中で熟成されたものなんですか？

田尻　これは前回のインタビューでも話したことだけど、最初は「グラフ用紙に点を塗ってるとビデオゲームの絵が描けるなあ」っていう実感から始まってはいる。それで「ゲームコンテストにアイディアを考えて出せば、自分の考えたゲームができるかもしれない」と思ってセガのゲーム大賞に応募して、賞をもらった。にも関わらず、セガで作っているはずのゲームがちっとも完成しない（笑）。「また遊びに来なさいよ」って言われて、遊びに行くようになるじゃない？　で、たまに新しいアイディアを書いて「面白いと思ったら買ってください」「見てください」っていうのを3回くらいやったんだけど、向こうも社内の企画としてちゃんと出てきたものじゃないから、やっぱり実際のビデオゲームにはならないんだよね。だから「考えたアイディアをメーカーに渡すっていうんじゃダメなんだ」「やっぱり自分で作らなきゃダメなんだ」って実感するようになった。

自分でゲームを作るときの選択肢にはいくつかあって、当時だったらパソコンもあった



んだよね。で、アルバイトをしてPC-8001を買うんだけど、プログラムを独学で勉強して最初に作ったのがインベーダーゲーム（笑）。つまり、オリジナルで作るほどには発想が洗練されてなかったということだと思うんだけど。とにかく「自分の力でゲームを形にしてみたい！」っていう欲求があって、それを満たすので精一杯なんだよね。そのPC-8001で『スペースインベーダー』や、セガの『ディープスキャン』——深海で右往左往する潜水艦を爆雷で沈めるゲームなんだけど——それを作ったりしつつ、いわゆる「ゲームがプログラムとして、どういう風に成り立っていて、どうすれば動く」っていうリアリティは掴めた。でも、オリジナルのゲームを作るところまでには発想が至らない。で、そうこうするうちにファミコンが発売になるわけ。

——やっぱり、ファミコンの登場はショックでしたか？

田尻　「ああ、これだ！」と。「これでゲームを作ればいいんだ！」って直感的に思った。つまり、ファミコンで『ドンキーコング』が動いている。「ゲーセンのゲームが動くマシンなら、これで作ればいいんじゃないか」っていう。そこはホントに直感だよね（笑）。でも「本当に、どうやればできるのか」ってリアリティは掴めないまま、しばらく悶々とした時期があった。

で、当時は『ゲームフリーク』を作っていたから、いろんな人から手紙とか電話でゲームの情報をもらってたんだよね。その中に『ディグダグ』とか『ギャラクシアン』のドット絵をしこたま描いて、ものすごい分厚い封筒に入れて送ってきたヤツがいるわけよ、愛媛県から。中を読むと「私たちはゲームをハードウェアとして、コンピュータの基板として興味があって調べている者です」みたいなことが書いてあって。「基板さえあればいくらでも分かるので、興味があれば返事をください」と。当時、愛媛県の宇和島にプログラムも含めてハードが分かるレベルのマニアが4人くらいのチームでいたわけ。

——彼らにはチーム名とかあったんですか？

田尻　「MISTERY」に「TIX」で「ミスティックス」。距離は離れてたんだけど「コイツらはコイツらで、ちょっと俺とは違う意味ですげえな」と思って返事を送ると、また向こうから、もう少しゲームのハードウェアの専門的な知識に近いところを書いて送ってくれたりね。そういう刺激的なやりとりがあった。そういう出会いもあって、「ファミコンでゲームを作りたい！」っていうリアリティは確実に上がってきてたんだな。「愛媛県にいる連中と一緒にやれば、オリジナルのゲームを作れるんじゃないか」っていうね。

## 盟友・杉森建との出会い

——当時『ゲームフリーク』のスタッフっていうのは、何人くらいだったんですか？　もう、杉森さんは参加されていますよね。

田尻　杉森はすでにいたね。だから4～5人かな。

——活動としては、週イチくらいでメンバーが町田の田尻さん家に集合して……。

田尻　いや、そうなれば良かったんだけど、実は当時、杉森が進路のことで悩んでいて、「進学するのか？　しないのか？」みたいな時期だったんだよね。杉森は「俺はマンガが描きたいんだ」って悩んでたから「じゃあ、俺が住んでる町田に来れば、食えなくて死ぬってことはないだろう」「俺が食い物を持って来てやるから」って（笑）。

——それで、杉森さんは町田にアパートを借りるんですか。

田尻　そうそう。「『ゲームフリーク』も一緒に作るんだし、ちょうどいいじゃないか」っ

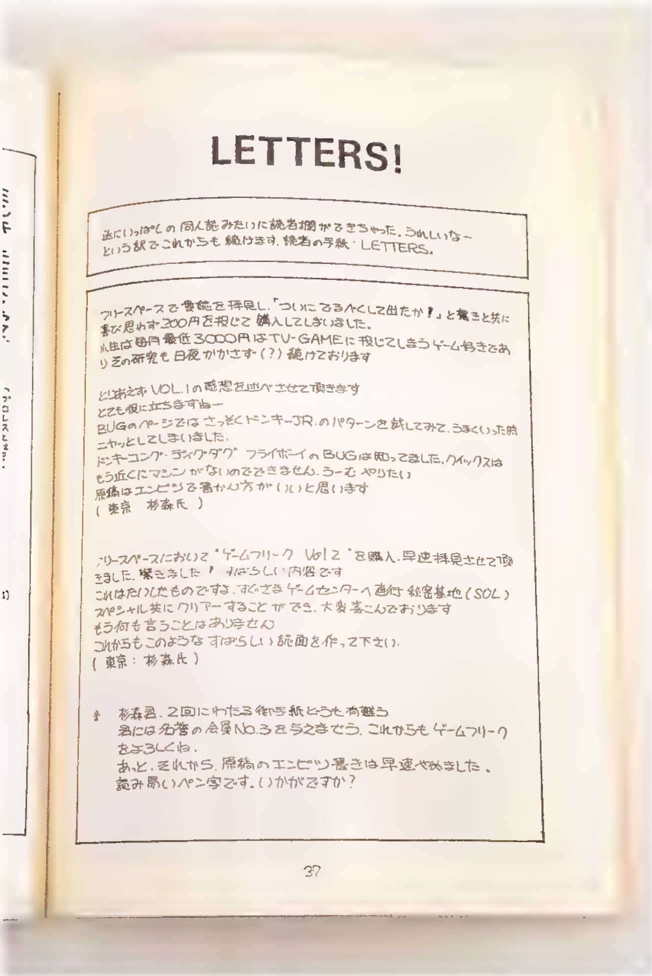
て。そうしたら、ほとんど杉森のアパートに俺が入り浸るような状況になってしまった（笑）。もちろん他のメンバーも来るわけだから、杉森にとっちゃプライバシーも何もない。楽しいことは楽しいけどね。1日中、ゲームの話をしてるわけだからさ。楽しいんだけど、杉森には悪いことをしたっていうか……ちょっと濃すぎた（笑）。

――部室みたいな感じだったんでしょうね。

田尻　そうだね。杉森の部屋で「『ログイン』のページで何をやるか？」とか、「『ゲームフリーク』の次の号はどうするか？」とか、「ゲームを作るんだけど、どうするんだ？」とか、そういう話を1日中して、2ヵ月に1回くらい『ゲームフリーク』が出るという。

――当時の田尻さんにとって、杉森さんはどういう人だったんですか？

田尻　僕自身は絵が描けないじゃない？　で



LETTERS!

遂にいっぱしの同人誌みたいに読者欄ができちゃった。うれしいなーという訳でこれからも続けます。読者の手紙・LETTERS.

フリースペースで貴誌を拝見し、「ついにでるべくして出たか！」と驚きと共に喜び思わず200円を投じて購入してしまいました。
私は毎月最低3000円はTV-GAMEに投じてしまうゲーム好きであり、その研究も日夜かかさず（?）続けております

とりあえずVOL.1の感想を述べさせて頂きます
とても役に立ちますねー
BUGのページではさっそくドンキーJR.のパターンを試してみて、うまくいった時ニヤッとしてしまいました。
ドンキーコング・ディグダグ・フライボーイのBUGは知ってました。クイックスはもう近くにマシンがないのでできません。うーむ やりたい
原稿はエンピツで書かない方がいいと思います
（東京　杉森氏）

フリースペースにおいて"ゲームフリーク Vol 2"を購入。早速拝見させて頂きました。驚きました！すばらしい内容です
これはたいしたものですね。すぐさまゲームセンターへ直行 秘密基地（SOL）スペシャル共にクリアーすることができ、大変喜んでおります
もう何も言うことはありません
これからもこのようなすばらしい誌面を作って下さい。
（東京：杉森氏）

＊　杉森君、2回にわたる御手紙どうも有難う。
君には名誉の会員No.3を与えましょう。これからもゲームフリークをよろしくね。
あっと、それから、原稿のエンピツ書きは早速やめました。
読み易いペン字です。いかがですか？

37

も彼は、最初に手紙をくれたときから絵を描いていて、自分が言いたいことを絵にできる説得力は圧倒的だと思ったわけ。彼はすごく上手いし、速い。ラクガキのレベルでも、言いたいことがすごく分かるんだよね。人にゲームの魅力を語るときにグラフィックとか、ちょっとした絵で指し示すことで伝わることが多くて、そこに杉森がいると、それだけでレベルが変わる。そこはすごく大きくて。

――杉森さんは、最初『ゲームフリーク』の読者だったんですよね？

田尻　創刊号を出したら「字はボールペンとか鉛筆で書かない方がいいですよ」みたいな手紙をよこしたんだよね（笑）。「もう少し絵があった方がいいんじゃないの」とか。確かにそうだなと思って、「じゃあ、一緒に『ゲームフリーク』を作らないか？」って。それからゲームについて絵で語るときには、必ず杉森が必要だっていう状況になってきて、『ゲームフリーク』のビジュアルに関わる部分は杉森に相談するようになったし、『クインティ』でもグラフィックは彼がやるって自然に決まって。

――でも、20年の付き合いになるわけじゃないですか。当然ケンカもあると思うんですけど（笑）。

田尻　杉森に関して言えば、単純な友達じゃないよね。『ゲームフリーク』がどうやれば売れるのかすら分からない手探り状態のときに、多くの力をもらったというか。僕は小さい絵をドットで描くことぐらいはできるけど、普通の絵が描けない。でも彼の場合は、基本的な絵の力がすごく強いんだよね。打ち合わせとか雑談をしてても、言ってるそばから、いちいち絵にするわけ。そこはすごく面白くて、『ゲームフリーク』だけじゃなくて、僕自身のクリエイティブの重要なパートナーだった。しかも、お互いがどういう人間か分かってるから、ゲームを作るときも、お互いの性格が分かった上で一緒にやれるというね。

## 解析から始めよう

――いよいよ『クインティ』の話に入りたいんですけども、完成までに4年近くかかってますよね。

田尻　かいつまんで言うと、さっきの愛媛県にいたグループが高校を卒業して、専門学校に行くのに上京するって話があったんだよ。それで「東京に来るんだったら、ゲームを作る相談に乗ってよ」と。ただ、僕はファミコンでゲームを作ることは決めてたんだけど「任天堂と契約すると、どうも何千万もかかるらしい」「そんな金はないから、どうすりゃいいんだ!?」って問題にいきなり直面した。それで……。

――解析ですね（笑）。

田尻　そう（笑）。まずはファミコンの中を調べることから始めた。CPUが6502だから、コントロールするコンピュータはアップルⅡがいいのかなって、秋葉原に買いに行って。ファミリーベーシックのキーボードを出してきて、モニターコマンドとかで番地を指定すると、そこの番地に何が書かれてるかが分かるとか。そういうレベルからのスタート。だから最初は、非常にゆっくりとした立ち上がりというかね。

――「やるぞ！」っていう感じではなくて。

田尻　うん。だから作れる技術があっても、作る順序のリアリティが分からなかったんだよね。そこを確かにするために「まずはファミコンの内部を全部調べてくれ」「その間に、こっちはゲームのアイディアを考えるから」っていう。で、ある程度ファミコンの中身が分かったら、今度はコントロール基板みたいなものを作って、簡単なアセンブルのプログラムが走る状態に持っていく。だけど、そん

なことやってたら平気で1年とか経っちゃうわけよ（笑）。

――あははは（笑）。

田尻　しかも、ファミコンのアーキテクチャーが分かってきて「いよいよ作るぞ！」ってときに、ファミコンのゲームにおけるメモリー容量の進化が始まるわけ。CMで「1メガショック」とかって打ち出すような時期だよね。だからノロノロ作ってたら、どんどん大きさのリアルが変わってしまう。しかも、そうこうしているうちに『ファミコン通信』が創刊することになって、「できるんだったら、いっぱい手伝ってよ」って言われたから、ライターの仕事を生業にしようと思えばできる状態も片方にはあってね。だから、自分はインディペンデントで出版をやりたいのか？　それともオリジナルのゲームを作りたいのか？　でも現実的には、ライターの仕事をやれば収入は確保できると。そういうことで一杯一杯になった状態が、ファミコン解析から1年くらい経った後に起こるんだよね。ただ、雑誌の仕事は一度始めると簡単に止められるもんじゃないから、「誰かアイディアがあれば、ゲームを作ってもいいよ」って言ったら……TACO Xって知ってる？

――はい。本名なんでしたっけ？

田尻　二木（康夫）っていうんだけども。彼も『ゲームフリーク』を一緒に作ってたスタッフなんだけど、彼が「ゲームをやってみたい」と。彼が出してきたアイディアっていうのが、コナミの『ガッタンゴットン』に近い感じ。一画面を格子状に区切って、そこに十字とかの線路がピースごとに描いてあって、その上を汽車が走る。で、ひとつだけピースが空いてる場所があるから、汽車が脱線しないように線路を置いていくゲーム。

――ああ、15パズルみたいな。

田尻　それに近い感じの「片方から人が歩いてきて、反対側に行くまで通路が途切れないようにすると面クリ」みたいなアイディアを二木は出してきたわけ。で、愛媛県から来たメンバーが、そのアイディアに従ってプログラムを組み始めた。

　二木とは『ファミコン通信』も一緒にやってたんだけど、あるとき彼が「雑誌の方が面白いから、こっちを専門にやりたい」という話をしてきたんだよね。で、やりたいことがあるんだったらそっちをやったほうがいいし、編集部的にも、専門でやってくれる人が多ければ多いほど嬉しい。結局、二木は『ファミコン通信』に入るんだけど、それで、こっちの踏ん切りがついたんだよね。「これで俺もゲームを作るほうができる」って。

## モラトリアム田尻

田尻　ところが、プログラムをやってくれてた連中が来て「二木さんのアイディアに従って、四角いスクウェアの上をキャラクターが動く基礎プログラムを作ってるんですけど、どうするんですか？」と（笑）。「新しいゲームを作るのもいいけど、一からやり直すんですか？」って聞かれて、「ああ～！」というね。今さら横スクロールとか、「宇宙に行こう！」とか言えないわけ（笑）。

――じゃあ、二木さんのアイディアが最初にあって、それをさらにヒネる必要があったわけですね。

田尻　今思えば、ある種の制限があったほうが、ゲームデザインがしやすくなるっていうのはあるんだけどね。でも当時は「ちょっと、困ったことになったな」と（笑）。それで「とりあえず、その基礎プログラムは完成品に近づけてくれ」「その間に、俺がアイディアを出すから」と。そこで『クインティ』の基本的なルール――「固定画面なのはOK」とか、「『左から右へ行くと面クリ』っていうのはナシ」が決まった。あとナムコ黄金期の

歴史を溯っていくと、『パックマン』は"食べる"ゲームで、『ディグダグ』は"掘る"ゲームだった。つまり、これまで自分がやってきたゲームは、中学校のときに散々覚えさせられた英語の動詞が鍵だったんだと。それで『クインティ』の場合は"めくる"っていう動詞をキーワードに決めたんだよね。

――当時、プログラムのチームは無償でやってたんですか?

田尻　僕が雑誌の仕事をしていたのは実は都合が良くて、『ゲームフリーク』がどんな状態でも、とりあえず維持はできると。『ログイン』とか『ファミコン通信』は二木に任せてたんだけど、当時の出版業界の状況っていうのは非常に面白くて、『ファミコン通信』と『ファミマガ(ファミリーコンピュータマガジン)』が"二大ファミコン雑誌"だったのね。それで俺が『ファミコン通信』で書かなくなると、すぐに『ファミマガ』から「書きませんか?」って電話がかかってきた(笑)。そんな感じで『ファミマガ』で定期的に2ページくらいやったり、野々村さんが『週刊プレイボーイ』でファミコンの連載をやるから手伝ったり。とりあえずそういう活動をして、『ゲームフリーク』の事務所維持っていう最低のインフラ整備に使うという。




――雑誌に原稿を書いて、その稼いだお金を『クインティ』に突っ込む感じですか?

田尻　そうだね。最後は非常に分かりやすい形でそうなった。"めくる"ゲームだってチンタラやってたら、2年経っちゃったんだよね。すると、当たり前の話なんだけど、愛媛県から上京してた連中が専門学校を卒業するわけだ(笑)。一番年上のヤツからは散々相談されたんだけども、結局、彼はナムコに入社してね。あとのメンバーもひとりは進学、2人は就職って具合にバラバラになってしまった。そこで、まあプロジェクトの危機が訪れたんだな。でも「このプロジェクトは続けたいから」って言って、86年くらいかな? 昼

間の仕事が終わったらゲームフリークに来て、『クインティ』のプログラムをやって、終電になったら帰るみたいな。そういう鬼のような生活に突入したんだよね。俺も昼間は原稿を書いて、みんなが仕事を終わって帰ってくるとゲームを作って、終電の時間が来たら「お疲れさまでした」っていう。そのときに「もう、いい加減はっきりさせなきゃいけない時期が来た」と思ったわけ。俺はいいけど、他のヤツが可哀相な状況になってきた。

――このまま二足のわらじを続けるのか、と。

田尻　そう。全員が二足のわらじ。そのとき一番真剣に悩んだよ。だってゲームを作ると言っても、当時は契約もしてないわけだから。作るのはいいけど、その作ったゲームが本当に売れるのかっていうのは完成してみないと分からない（笑）。今の状態のままだと、非常に漠然とした夢というか、はっきりしてないんだよね。

――先ほど見せていただいた『ログイン』の記事にも"モラトリアム田尻"とか書かれてましたよね（笑）。

田尻　そうそう（笑）。そのモラトリアムの中にいて、本当にどうするんだと。それで悩みに悩んだ結果、「このプロジェクトはやり遂げたいから、今働いているところを辞めて、プログラムを1日、ここでやってほしい」と。「俺が君を雇うという形で、最低同じだけの給料は払うから、1日ベタでプログラムを進めてほしい」って言ったわけ。そしたら、メインのプログラムをやってた人が「はい」と言ってくれてね。

――それはイイ話ですねえ。

田尻　まだ80年代の話だから、初任給が15万とかだったけどね。それで、だんだんとゲームが形になっていった。杉森はドット絵を描き、俺が企画を書く。愛媛県出身のヤツがプログラムをやって、あと数人出入りしてるスタッフがいるって状況。で、一番最後に「あ、音楽が必要だ」と（笑）。

――あははは（笑）、そりゃそうだ。

田尻　最後の最後にガーンって。それまでは、プログラマーが解析したゲームの効果音を切り張りしてたんだけど……。

――それじゃマズいだろうと（笑）。

田尻　『マリオ』のジャンプ音とか『ポパイ』とかが平気で流れてて（笑）。でも、音楽のできるヤツが、俺の知ってるメンバーの中にいなかったんだよね。そしたら、プログラマーが行っていた専門学校に音楽に興味がある同級生がいたから、「できるかどうかは保証できないけど、とりあえず声をかけてみよう」と。それで会ったのが増田（現・ゲームフリーク取締役開発部長）。

そのときに重要だったのは、プログラムができて、なおかつゲームに興味があるっていうこと。その2つのフラグが同時に立つってことが必要だったんだよね。もちろん専門学校に行ってるくらいだから、もともとプログラムには興味があるわけなんだけど「曲を作るだけじゃなくて、そのドライバも作るんだよ」と。しかもファミコンで、音楽だけじゃなくて効果音も作る。それを全部話した上で「やってみませんか？」って声をかけたら、「やりましょう」と言ってくれて。彼は、今でも『ポケモン』の音楽をやってくれてるパートナーなんだけど、このあたりの出会いはゲームオンリーの体験というよりは、ちょっと偶然に頼って探し求めた出会いだよね。

## ゲームセンターに捧げたオマージュ

――で、いよいよ『クインティ』が完成。でも、売るための方策はないわけですよね？

田尻　ゲームが完成品に近いところまでできあがったら、メーカーに持ち込もうとは思っていたのね。で、自分の思い入れのあるメー

カーだったら、もう、それはナムコで。

――ナムコしかない、と（笑）。

田尻　ほとんど、それしか考えてなくて。実際に『クインティ』に導入されている知識とかいろんなものっていうのは、僕個人の体験とか知識から出てきたものなんだけども、その中で一番大きかったのが、ナムコのヒット作がたくさんゲームセンターに並んでいた頃のゲームセンター体験で得たものなんだよね。さっき言ったような「動詞をキーワードにする」といったことも含めて。ゲームセンターのゲームに、様々なオマージュを捧げるつもりというか。

――実際に持ち込んで、ナムコの反応はどうだったんですか？

田尻　それが良かったんだよね。今になったら巡り合わせかもしれないなって思うけども、当時のナムコは任天堂と「自社でファミコンのゲームを製造して売ってもいい」って契約をしていたメーカーのひとつだったわけ。ファミコンの初期に契約したメーカーのいくつかはそういった契約内容で、その他のメーカーには「年に3本」みたいな、リリースできるソフトの本数に制限があったんだよね。俺はそんなこと知らなかったし、単純にゲームセンター時代の自分がいて思い入れもあったから、ナムコに持って行っただけなんだけど。

――雑誌の仕事を通したりして、ナムコに知り合いがいらしたんですか？

田尻　うん、顔見知りがいたんだよ。その人は広報だったんだけど「できれば売ってもらいたいんです」って話をしたら、営業の課長を紹介してくれてね。しかも、その課長がたまたま、当時のナムコのファミコンソフトの発売決定権をリニアに持っている人だった。それで「これは固定画面のゲームなんです」「流行に流されるのではなく、ゲームの面白さというのはこういうところにあると思うので、ゲームは動きません」ってプレゼンをしたんだよね。一番評判が良かったのは、バレリーナ。出てくるキャラクターは全員、男か女かも定かじゃない、ちょっと変わった人間がモチーフなんだけども、そのバレリーナがクルクル回って、だんだん速くなっていく。ものすごく速く踊りながら舞って、しかも倒れるときにナヨッとシナを作る。「これはゲームとして面白いんじゃないの？」って言ってくれて、その場で「やるか！」みたいなね。

――即決ですか？

田尻　うん。なんか非常に軽いんだよね（笑）。「こいつはいいねえ」みたいな感じで。持って行ったのは夕方の5時くらいだったんだけど、残っていた社員を呼んで「どう思う？」って聞いてくれたりしてね。

――当然、断られる可能性もあったわけですよね。

田尻　自分としては「一番見てほしい人に見てもらったんだから、断られたら断られたで仕方ない」「来るところまで来たんだ」っていう境地だった。だから、もう少し具体的なやりとりがあるかと思ってたんだけど、すぐに「商品として行ける、行けない」みたいな話になったわけ。わりと営業畑の人はそうなのかもしれないとか、当時のナムコの営業が行け行けムードだったこともあるとは思うんだけど、今じゃ、そういうことはあまりないよね。だいたい、ゲームを作って持ってくるヤツなんていないしさ（笑）。そんなの「作る前に言えよ！」って話だし。

――あははは（笑）。

田尻　マンガの世界を知ってたからってのはあるかもしれないね。

――ああ、いわゆる持ち込み原稿ですか。

田尻　編集部に持ち込んで、面白いなら載せようみたいなさ（笑）。当時、杉森はどちらかというとマンガ家になって連載を持ちたいって思ってたわけ。それで『少年サンデー』


SALE
SALE
FROG

の新人賞を取って、増刊号に載ったりしてたんだけど、編集部にネームを描いて持って行ったりってのを繰り返してたんだよね。

――それを横目で見ていた。

田尻　うん。それをゲームでやるんだくらいに思ってた（笑）。

――でも、無謀ですよね（笑）。

田尻　今、ゲーム業界にいる立場から振り返ると、相当無謀だね（笑）。でも俺としては、作って持っていくのが一番説得力があると思ってたから。だから、あんなにしつこく時間をかけて作ったわけだしね。

## 社会人として生きていくために

――で、ファミコンのカセットが田尻さんの手元に来ますよね。そこで感慨みたいなものはありましたか？　虚脱感があったのか、それとも、もう次に行こうっていう感じだったのか……。

田尻　感慨はありましたね。つまり『クインティ』を仕上げるまでメンバーに社員としての給料を払うっていう、いわゆる会社のようなシステムが本当に始まったことが非常に大きかった。『クインティ』が完成して、そこそこ行けるとなると――当時のナムコで「そこそこ行ける」っていうのは、初期ロットで20万本くらい出すって意味なんだけど――5000万円近く入ってくる。そこが非常に難しい問題で。「ゲームを作ってみたい！」っていう欲求に忠実に従ってきて、完成したからメーカーに持ち込んで、ここまで来たのはいいんだけれども……なんていうか、これで終わりだと単に山分けになっちゃうんだよね。本当にそれでいいのか、と。

――アニメの〝製作委員会〟方式は、そういう発想ですけどね。

田尻　そうだよね。そのときに「俺はやっぱり、他の道を探しながらもゲームを作ってい



きたいと思う」ってメンバーに言って。それで「ある程度の報酬はもらうけれども、ナムコから得たロイヤリティはゲームフリークを会社にして、ゲームを作り続けるための自己資金にしよう」と。その原型は『クインティ』が仕上がる直前、プログラマーにお金を払って最後まで付き合ってもらったところにあって、つまり、こういう体制を持続可能にするためには会社というシステムが必要なんだと。発売が決まってから、そこに気付いたんだよね。

――ゲームフリークを会社にすることに抵抗感はなかったですか？　ある意味、仲間同士の寄り合い……部室みたいなところがスタート地点なわけじゃないですか。それが、会社っていう社会的なものになってしまうことへの恐怖というか。

田尻　ただね、結局モラトリアム状態を終えて、きちんと社会人として生きていくためには必要なことだったと思うんだよね。

――"モラトリアム田尻"ではいられなくなってるわけですね。

田尻　そうそう。ただ、そこでもゲームを作るってことが大きかった。あとは若干、予定調和的な感じはあったと思うよ。会社にする前からみんな、僕のことを"社長"って呼んでたから（笑）。ミニコミのときから"社長"で、『ログイン』に杉森が描いたマンガにも"社長"って呼ばれてるシーンがあるんだけども。

――僕は当時それを読者として読んで、田尻さんのことを「ゲームフリークって会社の社長さんなんだ」と思ってました（笑）。もともと田尻さん自身が、リーダーを取るタイプなんですかねえ。

田尻　リーダーを取るタイプだとも言えるし……まあ、人間が集まるときに、全員が平等という状態はあり得ないということだよね。平等とか権利とか、そういう意味ではなくて、ある種の象徴的な存在が必要になるというか。最初は無意識のうちだったけども、そういった役割を僕が演じてたから、『クインティ』のような無謀な自主制作ソフトも製品にまでなったというのは言えると思うよ。

――『ポケットモンスター』の開発ナンバーが002だったって話は結構有名なんですけど、『ポケモン』の企画って、開発ナンバー001の『クインティ』と並行して進んでいたんですか？　それともゲームフリークを会社化して、その一発目に立てた企画だったのか……。

田尻　会社化してからですね。さすがに次のゲームは、ちゃんと企画書を書いて、契約書を交わして取りかかることにしようと。『ポケモン』の企画書というのは、その当時書かれたものだよね。当時、糸井（重里）さんが「小説家がゲームを作れるシステムを発表する」って、ぶちあげていた頃で。だから、糸井さんがやっていたエイプに行けば、任天堂の東京事務所みたいな形で企画が進むと思ってたんですよ。で、実際に『ポケモン』の企画書をエイプに持って行ったら「いいんじゃない」って言って作ることになるんだけど……まあ、これも『クインティ』と同じくらいいろんな苦労があってね。開発ナンバーは002だったんだけど、他のゲームを作りながら『ポケモン』を作るハメになったという（笑）。

## 退屈な場所で、何を面白いと思うか？

――ここまで話をうかがって、田尻さんの10代後半からの7～8年って、ものすごく濃密なわけじゃないですか。当時ちょうどゲームが昇り坂というか、いわゆるサブカルチャーの中でも地位を得て、子供のオモチャだけじゃない、文化現象にまでなっていく過程があ

る。しかも、田尻さん自身のナムコとかミニコミ文化に対する思い入れもあって、そういった影響の総決算がゲームフリークの創立に繋がっていくのかなと思うんですけど。

田尻　まあ、そうだよね。

——『クインティ』の発売までっていうのは、それこそ仕事もプライベートもゲームどっぷりだったんですか？

田尻　まあ、ゲームが一番好きだったことは確かだけど、当時のサブカルチャーを中心とした全般が好きだったんだよね。これは（と1冊の本を指して）、僕が一番大事にしている映画監督ジョン・ウォーターズの自伝（『Shock Value：A Tasteful Book About Bad Taste』）なんだけど……。

——うわー、これは面白そうですね。

田尻　この本が、結構、僕の精神的バイブルというか（笑）。この本の中で、ジョン・ウォーターズが「ショックが人を笑わせる」って書いてて、それは要するに、退屈な人間が一番ショックなんだっていうことなんだよね。それを具体的に表現するときに彼が選んだのは映画だったんだけども、『クインティ』を作ってるときにも「人間がショックだ」ってことがどういうことなのか、しばしば思い出していたテーマだったわけ。それは『クインティ』に出てくるキャラクターがモンスターではなくて、人間に統一されてるってことにも反映してて。つまり「人間こそが退屈でありながらショックで面白いんだ」という。

　ちょっと多層化した話なんだけど、それをゲームで表現するってのはどういうことなのかを考えて、キャラクターはやっぱり全部、人間に統一した。その上で人間の不思議な動きにこだわろう、と。だからコサックダンスを踊り狂うとか、ただ歩いているように見えるけど、実は裸でネクタイをしていたりね。「ネクタイをしてれば、裸でも仕事をしているように見えるだろう」とか、そういうことを考えて。

——『クインティ』がそんなゲームだったなんて、まったく気付かなかったです（笑）。田尻さんの中では、そういった悪趣味というか、あまり人に言えないような趣味とゲームは一緒くたになってるんですか？　別に区分けしているわけではなく。

田尻　ストレートな影響というのとは違うんだけども、それでも得たものはあった。この監督の生き様自体も結構、僕の参考になってるんだよね。あと〝ジョン〟っていうのは俗語でトイレの意味で、〝ウォーターズ〟は水。つまり〝便所の水〟っていう名前なわけ。それで俺は〝田尻〟じゃない？　だから、そういう部分で結構シンパシーを感じたりしてたんだな（笑）。

——ああ、なるほど（笑）。

田尻　あと、ジョン・ウォーターズの生まれたボルチモアって、ニューヨークからちょっと離れた郊外都市なんだよね。郊外都市っていうのは、結局、退屈な日常を送ろうと思えばいくらでも送れてしまう。そういう退屈な場所で「何を面白いと思うか？」「何から面白さを見出していくか？」だと思うんだよね。僕自身も東京の町田出身で、郊外都市の原形みたいな場所で育ったわけだから。ちょうど僕が育った頃は、それこそ東京の盲腸みたいなところだったからね。

——でも、その郊外の何もなさ、空虚な感じっていうのは田尻さんの仕事の中でも、実は『ポケモン』の世界観なんかにしっかりと表れていると思うんですよ。意外と言及されないところですけど、それこそ、青山さんの『突然変異』と出会ったのも町田の本屋だったわけで。……と、予定の取材時間をかなりオーバーしてしまったので、ぜひまた次の機会に、そこら辺のお話をお願いします！

田尻　あははは（笑）。そうだね、また今度。



# CNT INFO

## 「CONTINUE」隔月刊スタート記念プレゼント

### A「CONTINUE Tシャツ」
—— 6名様

今まで「CONTINUE」で制作してきたTシャツの編集部お蔵だし分をプレゼント!
[1]と[2]は本誌のレギュラーコーナー「CNT EXPRESS」のスタッフ用Tシャツ。
[3]と[4]は「CNT FLASH」Tシャツ。
[3]は特に数の少ない初期のバックプリントタイプです。

それぞれ希望されるTシャツとサイズを明記のうえ、どしどしご応募ください!

[1]

size : S / M

[3]

size : S (BACK PRINT TYPE)

[2]

size : S

[4]

size : S / L

### B「CONTINUE ポストカード+ミニポスター」
—— 20名様

隔月刊を記念して制作した「SUPER CONTINUE」ポストカードと、ハンディサイズのミニポスター(裏面には、あのVOL.4で登場した「MASK de CNT」の勇姿が!)をセットにしてプレゼント!




ご希望の方は住所、氏名、年齢、電話番号、希望する品、本誌のご感想を明記の上、本ページ左下の応募券を添付して、
〒160-8571 東京都新宿区荒木町22 エプコットビル1F 太田出版 コンティニュー「プレゼント」係
まで、お送りください。2003年3月31日消印有効です。たくさんのご応募、お待ちしてます!

# CNT ONLINE

## http://www.ohtabooks.com/continue/

「CONTINUE」のホームページ、絶賛稼働中!

追加の最新情報、編集日記、BBS等があります。是非のぞきに来て下さい!

キリトリ線
CNT INFO
Vol.8 応募券



# 電池以下

第9回 ブッチー武者の[illegible]

文＝吉田 豪　特別ゲスト＝[illegible]　写真＝大[illegible]

今回は「ひょうきん族」世代の[illegible]ス
パンキングする「懺[illegible]」ことブッチー[illegible]が
登場！ 歌舞伎町にあるブッチー氏の[illegible]「[illegible]」
で[illegible]された[illegible]熱いトークを[illegible]

武者　（『オレたちひょうきん族・ざんげゲーム』を見て）うわ、懐かしいなぁ～っ！
豪　これ、武者さんだけが写真入りで他の方が全部イラスト扱いになってるのが不思議なんですよね。やっぱり権利の問題ですか？
武者　あ、そうかもしれないですね。たけしさんやさんまさんを使うと、ちょっとお金がかかって、ゲームが作れなかったかもしれないですからね。
掟　横澤さんまではOKでしたか（笑）。
武者　これで権利料が入ってましたからね。他に、懺悔人形っていうのもあったんだよ。
豪　（『ざんげ棒』を取り出して）もしかして、これのことじゃないんですか？
武者　やったぁ！　これ欲しかったんだよ！
豪　しかもボク、2本持ってます（笑）。
武者　素晴らしい！　幾らで売ってくれる？
豪　ダハハハ！　お金を取るのもアレなんで、武者さんのお店「女無BAR（メンバー）」の関連グッズと交換でいいですよ（笑）。
武者　だけど、グッズってないんだよなあ。あげられるのは僕の身体ぐらいしか……。
豪　（無視して）でも、これだけグッズが出たっていうのはすごいことですよね。
武者　あ、そうですか？　それでも、いまは全然金が残ってないんですけど（笑）。
豪　派手に使い切りましたか（笑）。
武者　まぁね、普通の人よりは遊んだと思う。
掟　やっぱりモテたんじゃないですか？
武者　バカなこと言うんじゃないよ（笑）。
掟　でも、テレビの力って非常に強いじゃないですか。あの「ひょうきん族」ですからね。
武者　だけど、そういうときって忙しいから遊ぶ時間ないんですよ。「ひょうきん族」以外にも、それに付随した仕事がいろいろ入ってくるじゃないですか。朝が早かったりとかすると、寝ることの方が優先になっちゃって、そんな遊べないんです。あなた遊んでます？
掟　ええ、もちろんですよ！
武者　あ、そうなんですか？　あんた偉いわ。
掟　いえいえ、幸いにも暇なんですよ（笑）。ずっと営業では懺悔ショーだったんですか？
武者　結構多かったですね。スーパーとかのイベントあるじゃないですか。子供たちが来て、広場みたいなとこで、バツのときは水だとキツいから上から爬虫類のオモチャとか、マルのときは飴玉を落としたりとかして。
掟　さすがに水はぶっかけないですか。
武者　テレビで「出張懺悔」というコーナーがあって、それで応募ハガキが来たところに行ってやったら、「ふざけんじゃねぇ！　テレビだからって調子に乗ってんじゃねぇよ！」って追い回されたこともあるから、やめたんです（笑）。真剣に逃げたもんなぁ。
掟　それだけ仕事が忙しいと、白く塗ったまま移動したりとかもありそうですよね。
武者　あの格好で電車に乗りましたよ。
豪　電車移動だったんですか（笑）。
武者　ただ、あの白塗りを落としてカツラと付けヒゲ取っちゃうとまったくわかんないから、この店のお客さんでもいまだに信じてない人がいるんですよ、僕が本物の神様だって。
豪　それで店の入口とかにも「本物です」とか、いちいち書いてあるんですか（笑）。
武者　そうです！　懺悔の神様のファンだと思われて、「コスプレするぐらいのファンってすごいですよね」とか言われるから（笑）。
豪　そもそも、「ひょうきん族」の懺悔コーナーってどういう流れで始まったんですか？
武者　なんで呼ばれたかわかんないんだけど、あの頃「フラッシュダンス」って映画あったでしょ？　あれが流行った後、企画が出てきた気がするの。「フラッシュダンス」で水が上から落ちてくるシーンと似てるから。
掟　つまり、起源は「フラッシュダンス」なんですか！　それ、衝撃の事実ですよ！
豪　あのとき、NGに対してマルバツの評価を下す裁量はどなたにあったんですか？

武者　最初は僕がやってたんですよ。「とにかく面白くなれば、マルでもバツでもいい」って言われて。ところがやり始めて、視聴率がすごいよくなったんですよ。初めは撮り終わって、「ありがとうございました。来週はどうなるんですか?」「う〜ん……。空いてんの?」「一応空いてますよ」「じゃあ来週もとりあえず押さえといてよ」って世界だったんです。それで3〜4回やったとき、某宗教団体からクレームが入ったんですよ。

豪　「神様を冒涜してる」ってことですか。



**ブッチー武者**

昭和27年8月6日生まれ。昭和57年「お笑いスター誕生」でデビュー。その後、フジテレビ系「オレたちひょうきん族」の"懺悔の神様"として登場し、一躍有名に。現在は役者として舞台に出演する一方、新宿と赤羽にある自身のバーのマスターとしても知られる。

武者　そしたら、テレビっていうのは捉え方が違うんだよね。「そういう宗教関係まで見てるってことは、かなりの人が見てるんだな。これはイケる!」って言うんだよ（笑）。

掟　すごいなあ!　クレームきたからダメだっていうわけじゃなかったんですね（笑）。

武者　それで、最初はセットが十字架だったんですよ。それで十字架を外したんだけど、体が十字だとダメだから腕が斜めになったんです（笑）。「どうしようか?」「十字じゃなきゃいいんだから、これでいいですよ」って。






豪　いい加減ですねえ（笑）。

武者　それで、だんだん視聴率よくなって、すごいゲストとか来るようになって。そのときは、プロデューサーから「この人はケッカッチンだから、水かけたらダメ」「この人は空いてるから大丈夫」って指示はありました。

豪　問題はスケジュールだけなんですか。

武者　あとはカツラ被ってるとか（笑）。

掟　次の仕事がある山田邦子さんに水かけちゃってエライ目に遭ったこともありました。

武者　あ、それは水をかける人が間違ったの。

掟　バッ出すような感じからマルにしたのを、上の人が勘違いしちゃったんですよね。

武者　大概レギュラー陣はバツなんですけど、そのとき「邦子さんは次の仕事あるからマル」って話だったんですよ。それは覚えてたからマル出したのに、勘違いして水かけちゃって。それで、後からまたバツにして帳尻合わせたら、俺が間違えたことになって……。

豪　レギュラー陣でも、ちょっと水かけづらい人とかっていたんじゃないですか？

武者　トップのさんまさんとかはどうだったのかっていうのはありますけど、基本的に水かけられた方が面白いリアクションができるから、みんなかかりたかったと思うんですよ。

豪　かけられる本人は知らないんですか？

武者　基本的には知らないです。ヤラセは一切なし！　だから、僕が行っても懺悔コーナーがない日があるんですよ。ただ白塗りで出番待って、風呂入って帰って（笑）。

豪　それでギャラは計上されるんですか？

武者　もちろんですよ。島田紳助さんに言われたもん、「いいな、ブッチーさん。これで金もらえるんなら笑いが止まらないね」とか（笑）。そのときは録り溜めした「懺悔のない、よい1日でした」っていうのを使い回しして。

掟　ところでブッチーさんって、いまは亡きレオナルド熊さんの弟子筋なんですよね？

武者　僕は熊さんの最後の方の弟子だから、熊さんも結構年取って丸くなってきた頃だったんですよ。ひどい人だと、刃物突きつけられて逃げた人いましたから（笑）。まあ、僕らの頃も厳しくて、「痛い」って芝居ができないとホントに叩かれて、「痛い！」「ダメだ！」って、今度は爪楊枝を太腿に刺すんですよ。「ギャーッ！」「そう！　芝居ってそれなんだよ。ギャーがまずあって、『痛い、なにするんですか』とか言葉がくるんだ。ハナから『痛い』って言うな、この野郎」って。

豪　熊さんは、人間的にはかなり強烈な人だったっていまも伝説になってますよね。

武者　強烈ですね。すごいですよ。とにかく無駄をしないっていう感じで。野菜とかはまず買ったことない。近所の川とか上手に行って草を摘んで、おひたしにしたりとかして。

豪　地球に優しいタイプですね（笑）。

武者　あと、熊さんが言ってたのは「世の中は表裏一体だ。表と裏があって、初めてひとつのものを成すんだよ。お前は表しか知らないけど、裏があるんだ」ってことでしたね。だから、「大根がこんなにいっぱいあるんだから、それを1本もらっても大丈夫」って。

豪　そういう裏を教えるんですか（笑）。

武者　「それ、泥棒じゃないですか」って言うと、「盗った後、ちゃんと手を合わせたら泥棒じゃない！」って。あと、軽井沢に行ったらトレビの泉みたいなのがあって、そこにお金とか投げ込んであったんですよ。「武者、ここに鉄くず落ちてるだろ？」「お金じゃないですか」「これは流通機構に乗って初めてお金であって、ただ捨ててあったら鉄くずなんだよ。だから拾え！」っていう感じで。

掟　無茶苦茶な理論ですね（笑）。

武者　あと、師匠は年寄りだから起きるの早いんですよ。僕、バッと布団めくられたら勃起してたことがあって、スリッパでバーンって叩くんですよ。「てめえ！　そんなこと考えて寝てるんだったら、芸のこと考えろ！」って怒られて（笑）。でも、大きな声じゃ言えないけど、僕らは仲間の女を師匠に献上してたんですよ。「今日は師匠のとこに彼女が泊まっていきますから、勉強させてやってください」って。

豪　熊さんは「女なら、70日間毎日別の女と寝た記録を持ってる」って豪語してたぐらい、女性が相当好きだったらしいですね。

武者　すごかったですよ。近所の女の浮浪者に「腹いっぱい美味いもん食わしてやるから」って言って、ストリッパーにさせたんだから。

掟　それ、スカウトマンじゃないですか！

武者　浮浪者には食事代しかやらなくて、あと自分が全部もらったって話らしいですよ。もはやヤクザ屋さん顔負けですね（笑）。

豪　あの人、「俺がストリップ小屋に出るんだから、お前もやれ」とか言って、奥さんもストリッパーにさせたらしいですけど。

武者　そんなの平気でしょ。「武者、ヤるんだったら●●●の女にしろ。あれはいいぞ。あいつらは人の痛みがよくわかるから、気はいいし、●●●だとアソコの締まりが他と違うんだよ」って、鬼のようなこと言って。

豪　もはやヤクザ以上ですね（笑）。

武者　でも、この人はすごいなって思ったのは説得力。「花を愛でろよ」とか「人を愛せよ」とか言うから、洗脳されちゃったの。

豪　それも表と裏なんでしょうね。花は綺麗だけど、草は食っていい。人は愛するべきだが、女は食っていい、みたいな（笑）。

武者　だから、僕らはお笑いというより考え方を教わりましたね。熊さんは「人前でギャグなんて言う必用ない。礼儀正しくして、その礼儀を舞台で全部引っくり返せば、全部お笑いになるから」って考え方だったから、先輩の前でギャグ言うとブン殴られましたよ。それで、だんだん寡黙な人になって、普通の人になっちゃったんだけど……。

豪　ダハハハ！　なるほど（笑）。

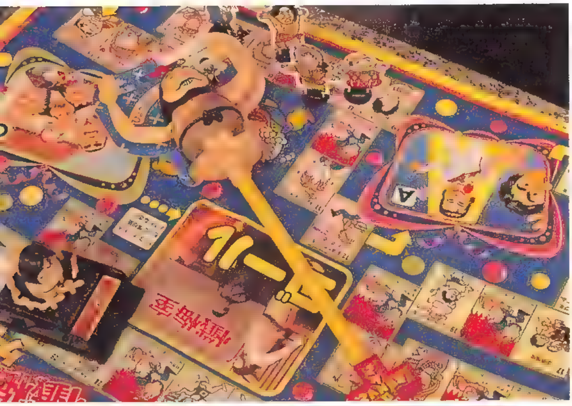
武者　ちょっと！　笑いすぎ！

掟　お2人が初代のコントレオナルドなんですよね。それで、熊さんは結局また石倉三郎さんとコンビを組んだわけですけど。

武者　そうです。京都でコントやったとき、出来が悪かったんで、「熊さんをツッコミ切れないから、お暇をください」って電話して。そしたら「お前、やめんのか！　この野郎！　絶対この世界にいさせないぞ！」「とにかくやめさせてください」ってガチャッと切って。

豪　でも、やめるのも大変そうですよね。

武者　そう！　これも大変なの！　興行師がストリップ小屋の人で、ちょっと怖い系だったんですよ。だから、僕がもっと若い相方と違う店でコントをやってたら、それを嗅ぎつけられて灰皿がステージに飛んできて、ショーが中止になっちゃった。それで「武者、ヤバいから逃げろ」って、俺は逃げたの。





**豪**　そりゃヤバいですね（笑）。

**武者**　それで、興行師にお詫びに行かなきゃいけなくなったんだけど、「東京湾で簀巻きにしてやるって言ってるよ」とか、話が若い衆から入ってきて（笑）。昔の芸能界って、意外とそういうのあるじゃないですか。

**豪**　熊さんも、ヤクザの妾に手を出して簀巻きにされたことあるらしいですしね（笑）。

**武者**　あ、そうなの！　だから僕にそんなこと言ったのかな？　ただ、僕は熊さんに対しては、ホントの師匠だったら弟子が謝ってるのにそこまですることはないから、僕もちょっとブチ切れたんですよ。体の大きさだったら負けないと思ってましたからね。でも、自分たちの身内の恥をさらしてもしょうがないと思って。それで熊さんも、「お前、今度売れたら授業料取るからな！」って（笑）。

**掟**　それって、もしかして水島びんさんと一緒にアッパー8をやってた頃の話ですか？

**武者**　……なんでそんなに詳しいんですか？

**掟**　僕、「お笑いスター誕生」が好きで、学校終わったら走って帰って見てたんです！

**武者**　でも、あいつちゃっかりしてるんだよ。俺が興行師に追われて逃げ出したら、俺と似た体型のヤツと次の日からやってんの（笑）。

**豪**　熊さん体質なんですねえ（笑）。

**武者**　それからしばらくして「ひょうきん族」が入って、熊さんと仲直りして。熊さんがちょうど死ぬ前かな？　電話かかってきて「お前どうしてる？」って言うから、「どうしたんですか、師匠」「いや、昔関係あったヤツと色々話してみたくなってな。お前、売れても使われなくなったら人間アウトだから、事業をやれよ。俺がお前に貸してもいいから」って言うわけ。それからしばらくしたら死んじゃったから、仏心があったのかなって。

**豪**　結局、石倉三郎さんと熊さんは最後まで和解できないままだったんですか？

**武者**　それはノーコメントですね。

**豪**　確か、石倉さんに黙って勝手に他の相方と営業の仕事を入れてたからですよね（笑）。

**武者**　うわ、詳しいなぁ！　熊さん、自信を持っているから誰でもいいって感じなんですよ。それぐらい面白かった。つまり、相方代えても受けちゃうタイプ。僕らにとってはすごい師匠ですよ。いま同じような年になって、すごいことやってたなって思いますからね。

**掟**　それで水島びんさんとのアッパー8は、「ひょうきん族」以降どうなったんですか？

**武者**　僕が「ひょうきん族」やってる間に別れたの。僕の方が忙しいのに、あいつが遊んでばっかりいて。「懺悔の神様の相方だ」って名前を語ったりして女をくどいていたようです。それでいてギャラが折半だったからね。

**豪**　え、神様のギャラもですか？

**武者**　僕は、コンビは一心同体だと思っていましたから。

**豪**　じゃあ、何もしないで金は入るし、相方の知名度はあるし、暇もあるしで……。

**武者**　それでちょっとおかしくなっちゃって。他のコンビは出番がなくても「ひょうきん族」の楽屋で台本考えたりしてたんですよ。だから、「俺たちもやるべきだ」って言ったけど、「『ひょうきん族』終わるまでは俺はなんもしない」とか言ってるから、解散して。

**豪**　でも、おかげで懺悔の神様という一生つき合っていけるような持ちネタに出会えたのは、やっぱり芸人冥利に尽きるというか。

**掟**　最近、氣志團がステージでブッチーさんの「マルかと思えばバツ」ってアクションをコピーしてますけど、そういう感じでいまの世代にも懺悔の神様は浸透してますからね！

**武者**　あ、そんな人がいるの？　じゃあ、今度その知り合いの人を、お店に連れて来てもらって。もちろんお金は取りますけど（笑）。

**掟**　いや、知り合いじゃないんですよ。芸風は同じなんですけど、向こうは売れてて（笑）。

**武者**　じゃあ、ダメじゃねぇかよ（笑）。

PROFILE：吉田 豪　1970年東京生まれ。PRIDEの怪人・百瀬博教氏のインタビュー本、鋭意制作中！ 内容はかなり強烈なので必読！

# CNT BACK NUMBER




VOL.0（定価819円）
第1特集：GAME OF THE YEAR
第2特集：「怒」を創った男
第3特集：ゲームボーイアドバンス




VOL.1（定価924円）
第1特集：ガンダムゲーム大全
第2特集：「メタルブラック」を創った男
第3特集：堀井雄二インタビュー




VOL.2（定価924円）
第1特集：ジャンプゲーム大全
第2特集：デコ黄金期インタビュー
第3特集：シブサワ・コウ インタビュー




VOL.3（定価976円）
第1特集：ファミコン大全
第2特集：トレジャーを創った男
第3特集：桝田省治＆芝村裕吏インタビュー



VOL.4（定価924円）
第1特集：GAME OF THE YEAR
第2特集：「源平討魔伝」を創った男
第3特集：飯田和敏インタビュー




VOL.5（定価976円）
第1特集：アイドルゲーム大全
第2特集：「ナイトストライカー」を創った男
第3特集：中村光一インタビュー




VOL.6（定価976円）
第1特集：スーパーロボット大全
第2特集：「エスプレイド」「ぐわんげ」を創った男
第3特集：小島秀夫インタビュー




VOL.7（定価998円）
第1特集：スーファミ大全
第2特集：田尻智 独占ロングインタビュー
第3特集：高塚新吾インタビュー

## 購入方法

■ 電話、FAX、インターネットでクロネコヤマトのブックサービスまでご注文ください。

[連絡先] ブックサービス株式会社
〒113-8691　東京都文京区本郷1-28-10 本郷TKビル
TEL：03-3817-0711
（受付時間8:30～19:00 日曜定休）
FAX：03-3818-5969（年中無休）
http://market.bookservice.co.jp
info@bookservice.co.jp

★注文後、約1週間でお手元に届きます。★1回のご注文につき、何冊注文しても、手数料（送料込み）は380円です。お支払いは、代引き、各種カード、郵便振込から選べます。★定価はすべて税込みです




超アーケード
著＝多根清史・箭本進一・阿部広樹
定価＝1470円
ゲーセンの歴史をこの1冊に凝縮！




ゲーム業界のフシギ
著＝かっぱ獅子丸
定価＝1365円
面白くて（無駄に）タメになる！

## 1.「超クソゲー OF THE YEAR 2001」の続編

『THE スナイパー2』はプラットフォームをプレステ2に移し、グラフィック関連が大幅改善されています(特にオープニングなど、なかなか格好良くなっています)が、根底に流れるスピリットは変わっていません。

そう、前作の特徴である「基本的にオープニングとエンディングで10分弱、狙撃シーンは2分ほど」という『THE スナイパー』テイストは忠実に継承されています。池田秀一(シャア)の冴え渡る演技も絶好調!「君は、闇の向こうに何が見えるか!」という決め台詞もそのままなのがファンには嬉しいところです。

改善のためか狙撃シーンの難易度が上昇しているのが残念なところ。しかし、「カバンを狙撃するミッションで、怪しい男が運ぶカバンは実はダミー」「逃げ惑う群衆の中からひとりを狙撃するミッションで、ターゲットの姿かたちについての情報がほとんど与えられない」といった凶悪な進化は、ファンならば見逃せないところなのです。　(箭本進一)

## 2.システムの満漢全席

『ドラクエⅧ』を制作するソフトハウスが発表されました!その会社こそ本作『ダーククロニクル』を開発した「LEVEL5」です。ってなわけで、次回のドラクエの方向性を探るべく、さっそく遊んでみて驚かされました。

トゥーンレンダリングの町並みを歩きながら珍しいものの写真を撮って発明、アイテムをスペクトル化して合成しつつ強化、3人のキャラクターを別々に育てながら町を作っていき、あと何をしなきゃならなかったっけ……? このゲームは、とにかく様々な意味でゲーム内に盛り込まれた要素の量が半端じゃありません。牛丼を頼んでみたら大サービスと言いながら牛肉以外にエビフライとトンカツと蒲焼きと酢豚が盛られた飯がバケツに山盛りで出されましたみたいな、圧倒的なボリューム感です。

攻略しがいがありすぎるため、本作を遊ぶには「ゲームを1日5時間以上遊ぶ」「でも半年に1本しか買わない」ぐらいのやり込みマインドが必要なのかもしれません。(阿部広樹)

## 3.目指せ!『桃鉄』日本一

『桃鉄』日本一を決める大会があると聞いて、「それはいつか挑戦したい」と士気高ぶり、実にファミコン以来の『桃鉄』シリーズを購入。『桃鉄』に上手い下手があるとは思えず、意外と簡単に日本一が狙えるような気がしていたのだが……。

数年ぶりの『桃鉄』は、オープニングにビックリ! これアニメじゃん! でも、最終的には桃太郎車掌が敬礼するいつものタイトル画面に。ホッ。ゲームも普通な『桃鉄』。ホッ。改めて感心したのは、複数プレイの開始時に出る「使いたいコントローラの○ボタンを押してください」。なんて親切なんだー。誰かが全員分のコントローラを割り振ってもいいんだけど、これの方がより万人向けだもんねえ。

ところで、初代『桃鉄』しかやったことのない僕には、キングボンビーの怖さが分かってませんでした。「ボンビーだろ? 知ってるよ」なんつってやってたらお金盗られる盗られる。最初の頃は爆笑していたボンビーが変身するルーレットアニメが怖くなってきました。　(編集部・御子柴)

## 4.至れり尽くせり! 夢の新撰組ライフ

美少女満載の秘密組織が戦うテレビアニメ的展開の伝奇ロマン……2002年は広井王子が本作『萌えよ剣』を、あかほりさとるが『らいむいろ戦記譚』をリリースした「伝奇ロマン戦隊もの」イヤーでした。

プレイヤーは機動新撰組の勘定方兼参謀見習いとして、借金を返すべく東奔西走します。機動新撰組はハイテク装備で武装している上に天国荘という寮も完備。「ハイテク装備」「政府公認で振り回せる日本刀」、さらには「婦女子と共同生活できる寮」と現代オタクの欲望を隅々まで満たしてくれる至れり尽くせりの組織ですが、いわゆる「女の園」ではない健全な男女比(4:3)が珍しいところ。女性陣はいずれも一本芯の通った方ばかり。「うる星やつら」や「犬夜叉」で男女ともに魅了する高橋留美子のキャラデザインが、彼女らの凜とした女傑っぷりを際立たせています。何気に男性キャラクターも充実している本作、実のところ女性ゲーマーにも好評を博するのではないでしょうか。(箭本進一)

CNT※REVIEW

## 1. SIMPLE2000シリーズ Vol.16 THEスナイパー2 悪夢の銃弾

ジャンル：アクション
メーカー：D3パブリッシャー
機種：プレイステーション2 ／ 発売日：2002.11.28 ／ 定価：2000円

## 2. ダーククロニクル

ジャンル：RPG
メーカー：SCE ／ 機種：プレイステーション2
発売日：2002.11.28 ／ 定価：5800円

## 3. 桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

ジャンル：ボードゲーム
メーカー：ハンダイ ／ 機種：プレイステーション2/ニンテンドーゲームキューブ
発売日：2002.12.5 ／ 定価：6800円

## 4. 機動新撰組 萌えよ剣

ジャンル：RPG
メーカー：エンターブレイン ／ 機種：プレイステーション2
発売日：2002.12.26 ／ 定価：6800円



1



2



3



4

## 5. 7万6500語以上の辞書と対決！

日本では地味なクロスワードも、アクション風味でご馳走に大化け！ 日本語のボキャブラリが豊かな人ほど強い、文系パズルゲーが『もじぴったん』だ。画面左の「えらぶくん」から文字を選び出し、右のパネルに並べて言葉を作っていく。2文字の単語は楽々できるんだけど、文字パネルの数には限りがある。考えなしに消化すると、ほとんどのマス目を埋めた後に、泣きながら巻き戻していくことに……。

大まかなコツは「あ」行～「た」行の使いやすい文字を残し、「な」行から後ろの使いにくいヤツを先に使う「不味いおかずを片づけろ！」方式だ。2文字をはさみこんで3文字、4文字……と繋げていくと高得点だが「キチ○イ」「ファッ○」はダメなのかーッ!! 普段の言葉づかいの半分以上がNGになり、ごっそりと戦力がダウン。それでも、時間に追いまくられる「あーけーど」版（原作モード）も、家庭用の「じっくりぱずる」も遊べて幸せ。

あ、「ぎゃらくしあん」は通るのね。（多根清史）

## 6. 溜息をついたり独り言を言うとバレます

『PSO』は様々なハードに移植されていますが、Xbox版の特徴は、なんといっても専用デバイスを介して行うボイスチャット。今号の「コージー冨田、Xbox Liveに登場」をご覧になって、少しでも実感していただけたなら、とても嬉しいです。「声が出せる」のは単純に楽だし、面白い。しかし、やっぱり抵抗感を感じてしまう人がいるのも否めない事実。僕も最初はもちろん抵抗感はあったし、今でさえ、あえてボイスチャットをやらないときもある。Xbox版だからといってボイスチャットを使用しなければいけないというわけではなく、実際にキーボードのみで参加している人も多々いる。ボイスチャットは、あくまで選択肢のひとつにすぎない。ただ、その選択肢が、とても大きな意味を兼ね備えていることも事実だと思うのです。

あ、僕は「CNTpt」という名前でやってます。ギルドカード交換しましょう！ 一緒に冒険しましょう！ 声を出して行くかどうかは、お任せします。（編集部・プチ林）

## 7.「ぴょんぴょんゲーム」しかやってません

格闘ゲームとしての評価よりも「露出が少ない」「もっと揺らせ」とお叱りを買った『DOA3』が、不要な部分（＝格闘ゲーム）をかなぐり捨てた野心作! もしもザック@脳内ニュータイプが優勝していたら……という「第4回DOA大会if」の場所は、南洋のリゾート地、ザック島だった。

今回は野郎どもを完璧に追い出して、バスト87センチ以上のビキニ大会、ドキッ！ 砂浜では不自然な角度に前かがみ、ジャングルでは太い木にまたがり、谷間や土手（地形）へのしつこいズームも合法な篠山紀信システム。ビーチバレーは2人で一組、でも気の合う人じゃなきゃヤダ～とカバチたれるので、"揺らしたい"相手にせっせとプレゼント。気に入られるブツを買うために、日の高いときは「ぴょんぴょんゲーム」でタネ銭を稼ぎ、夜は夜でカジノに入りびたり、宵越しの金が残らねえ……。そんなドカチンな日々を送るうちに、めくるめくバカンスも終了。あっ、ちっともバレーやってないよ！（多根清史）

## 8. 生き残る たとえ一人でも……（©映画版「バイオハザード」）

原作は、ジョン・カーペンター監督の映画「遊星からの物体X」。原作のその後の世界が描かれています。この2月に日本版が出るけれど、カーペンター監督ファンなので北米版を先に遊んじゃいましたゴメンナサイ。

陸軍救助隊の隊長である主人公が、南極でエイリアン（THING）と戦う3Dアクションアドベンチャー。味方の隊員たちを引き連れて行動しないと先に進めないのだが、こいつらがまるで使えない。恐怖のあまりガクガク震えて動かず、パニックに陥って味方を誤射し、挙げ句の果てにエイリアンに寄生されてしまいウゴウゴ言いながら主人公を襲撃！ ギャー！ 「人間なのかエイリアンなのか分からない」「味方でさえも信用できない」といった原作のテーマを巧みにゲーム化しています。プレイヤーを疑心暗鬼にさせまくるダークな傑作です。

次はカーペンター監督の最新作「ゴースト・オブ・マーズ」をゲーム化してください！（編集部・松井）

## 5. ことばのパズル もじぴったん アドバンス

ジャンル：パズル
メーカー：ナムコ ／ 機種：ゲームボーイアドバンス
発売日：2003.1.10 ／ 定価：4800円

## 6. ファンタシースターオンライン エピソード1&2

ジャンル：ネットワークRPG
メーカー：セガ ／ 機種：Xbox
発売日：2003.1.16 ／ 定価：6800円（Xbox Liveスタータキットに同梱）

## 7. DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

ジャンル：ビーチバレー
メーカー：テクモ ／ 機種：Xbox
発売日：2003.1.23 ／ 定価：7800円

## 8. THE THING

ジャンル：チームリーディングアクション
メーカー：Universal Interactive ／ 機種：プレイステーション2
発売日：2002.9.20（日本版「遊星からの物体X episodeⅡ」2003.2.27）



5



6



7



8

CLOSING TEXT

# ゲームの彼岸にて

## 第9回 名もない造者たち

文＝石井ぜんじ

僕は仕事の関係で、多くのゲームの開発者に会った。あまり聞いたことのない開発者はいないが、インタビューという話を聞いた人の数はかなりの人数になる。そんな開発者から、僕はさまざまな話を聞いてきた。彼らとの[illegible]や[illegible]出話が、僕の耳から頭に入り、記憶から[illegible]っていく。

かつて、ゲーム業界はとてもいいかげんな世界だった。そもそもゲーム自体、遊んだことのない人にとって理解しがたい得体のしれないものである。開発者もその正体をつかみかねていた。しかしそれだけに、未知の可能性も秘めていた。80年代がまさしくそんな時期だった。僕が最初にゲームを遊んだのも、ゲームの開発者に会って話を聞き始めたのもその頃だ。

当時のメーカーは儲けていたのか、[illegible]規模も小さく、社会的に認知されたメーカーは数少なかった。事務所が歌舞伎町の歓楽街のど真ん中にあって、同じビルにアダルトビデオの制作会社があるなんてこともざらではなかったのだ。狭いビルの一角で自社のゲームをひたすら遊んでいるうちに陽が暮れたあの一日。ジュースを賭けて、床の傾いた空き室で野球をした思い出。入社当時のそんな光景を、開発者たちは嬉々として僕に語る。それもこれもすべてではないいい加減さ、曖昧だったがゆえに成立ったことなのである。

当時の開発者の多くは、今のように「ゲームを作りたい」という熱意に燃えて会社に就職したわけではなかった。「楽にできそうだったから」「デザインをやる会社だと思った」という感じで、就職してみたらゲームを作ることに、ということが多かったようだ。

しかし今も昔も、名作と言われるゲームを作った開発者には共通するものがある。それは、ものごとを突き詰めて、とことんおもしろいゲームを作ろうとする姿勢である。目の前にある仕事に取り組んでいくうちに、いつしかそれがかけがえのないものになっていく。大事なものだからこそ、妥協しようとしない。とことん[illegible]め、数々の名作を生み出す原動力となったのだ。

彼らは、ゲームを作る過程で発する言葉の[illegible]と成功によって築かれた信念を強く持っている。僕はそれはとで、テキストに起こす。彼らの言葉は、[illegible]な影響を与えた。仕事だけではなく、人としても[illegible]ていくために、大切なものをたくさん教えてもらったと思う。わずか1時間ほどの話の中に、ダイヤモンドのようにきらめく言葉がいくつも転がっていた。

優れた開発者は、あらゆる[illegible]を読んで試行錯誤を繰り返している。それは、百手先を読む将棋の棋士のようだ。[illegible]を追って探していき、すべてのシミュレーションをしていく。どこをどうしたらプログラムに不具合が生じ

るのか、どうしたらゲームとして破綻しないのか、どうしたらプレイヤーが面白く感じるのか。ゲーム自体がシミュレーションであり、ゲームを作ることもシミュレーションに他ならない。「究極的には世界を創造したい」と言った開発者の言葉を、僕は今も覚えている。

もちろん、業界の開発者がすべて素晴らしい人ばかりではない。開発者から「幻想を与えるのはやめてくれ」という手紙をもらったこともあった。そこには、いかにダメな開発者がいるか、ということが事細かに描写されていた。そんなさまざまな経験を通じ、何かを生み出すことのできる人とできない人、その違いを僕は知った。

ゲームの開発は共同作業である。企画者、プログラマー、グラフィックデザイナー、サウンドと、いろいろな専門職が協力し、チームを組んで開発される。しかし80年代やそれ以前は、ゲームはもっと少ない人数で作られていた。企画者がプログラマー、グラフィック、サウンドを兼ねていたこともあったという。「最近は自分でキャラクターを描かない開発者がいるが、そんなことで自分のゲームと言えるのか」と僕に熱く語った開発者もいた。それほどに、制作したゲームに対して「自分が作ったもの」という感情を強く持っていたのだ。

しかしゲームの開発者とは、因果な商売である。自分の表現能力が高く発揮される一方、制作した作品にはメーカーの名前しか残らない。今でこそヒットゲームの開発者がもてはやされるものの、当時はほとんど名前が出ることはなかった。メーカーは、有能な開発者が引き抜かれてライバルメーカーに奪われることを恐れたからだ。当時の日本社会は終身雇用が原則で、それが世界的躍進の原動力のように言われていた。今思えば、ずいぶん時代を先取りした業界だったわけだ。

近年のゲーム業界は、さまざまな意味でずいぶんオープンになったと思う。だが、過去に生み出された数々の名作が、創造者不明なまま放置されている。メーカー内部では分かっていても、当時のプレイヤーにとってはどんな人なのか皆目見当がつかない場合が多い。ゲームの開発者が同じメーカーにずっといることは少なく、時が経てば関係者すべてが分散していく。アーケードからコンシューマへ、そして携帯電話へ。さまざまに居場所を変え、業界を移動している。開発をやめて別の職業についた人も数多いはずだ。

開発者として業界で名を残す人は数少なく、作り上げたゲームという結果だけが後世に残っていく。悔いのないゲーム作りなんて、開発者からあまり聞いたことはない。それでも、そのとき死力を尽くしたなら、「あのゲームを作ったのは自分なんだ」というささやかな自己満足が、彼らの胸に残ることだろう。

かっての名作ゲームがどんな人たちによって作られたのか、すべてを知ることは不可能に近い。それでも縁があれば、僕はできるだけそれを明らかにしていきたいと思う。そのとき彼らがどんな信念を持ち、何を考えていたのかを伝えていきたい。ゲームという結果だけではない、それを生み出した原動力こそが価値あるものだと僕は思う。そしてその作業を通じて、僕も「何かを作り上げる」ことができるかもしれない、と思うのだ。■

PROFILE：石井ぜんじ　1964年生まれ。大学中退後、約14年間アーケードゲーム専門誌『ゲーメスト』の編集兼ライターを務める。現在フリーライター。

撮影協力：ゲームセンターゴールデン　TEL：03-3412-5625

## 編集後記

いよいよ今号から『コンティニュー』は隔月刊になりました。第7号を作り終えてから、ほとんど休むことなく作業に突入したわけですが、やっぱり、こういった雑誌っぽいスピード感は面白いなーと思います。大変は大変なんだけど(笑)。以前から「メガドライブをやってくれ!」という声は、編集部にたくさん届いていました。満を持してお送りした「メガドライブ大全」、いかがだったでしょうか? 今回も多くの方にお世話になったのですが、中でもメガドラ時代の貴重なお話をたくさん聞かせていただいたセガの竹崎さんにはSPECIALな感謝を。表紙に輝く「16-BIT」に恥じないよう、一生懸命がんばりました! この原稿を入稿した瞬間から4月発売号の作業が始まります。次号もご期待ください。それではッ!!

編集長　林 和弘


CONTINUE Vol.8
2003年2月21日　印刷
2003年2月28日　第一刷発行

編集人　林 和弘
発行人　高瀬幸途
デスク　多根清史
編集　松井 真／御子柴朝景／林 幸生

ART DIRECTION & DESIGN
ASYL DESIGN (http://www.asyl.co.jp/)
ART DIRECTOR　大橋一毅
DESIGNER　佐藤 有／後藤真美子

発行所　株式会社太田出版
東京都新宿区荒木町22 エプコットビル1F　TEL：03-3359-6262
『CONTINUE』HP　http://www.ohtabooks.com/continue/
編集部メールアドレス　cnt@ohtabooks.com
広告部メールアドレス　ad@ohtabooks.com
営業部メールアドレス　sales@ohtabooks.com

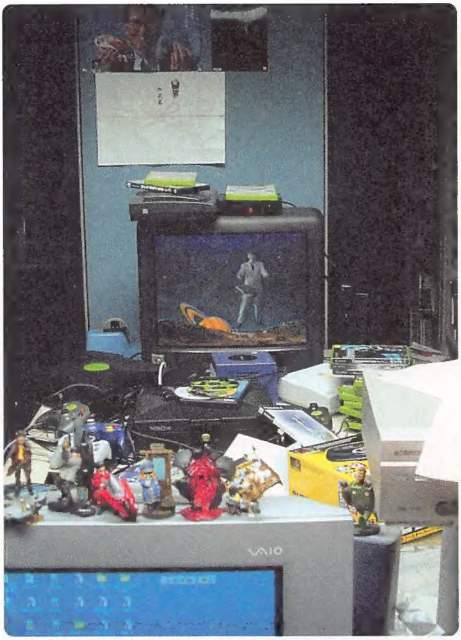
振替口座：00120-6-162166　(株)太田出版

印刷・製本　サンニチ印刷株式会社

ISBN4-87233-736-0 C0095
乱丁・落丁本はお取り替えします。








**次号『CONTINUE Vol.9』は2003年4月発売予定です。**

Featuring
**ゲームミュージック**

こんにちはスクウェア・エニックス／勝ち抜き『WCCF』合戦／『モータルコンバット』／中国に渡って『抗日』開発者を直撃!?／Xbox Liveに大物ゲスト登場!／ハマショー／真剣30代しゃべり場「ゲーマーvsモーヲタ」……and more!!

企画は変更の可能性があります。


「最初の血を千砂にもらった時から」
「いつかこうなる事を予感していたのかもしれない」
日本中の注目をあつめながら
遂に感動の最終巻!!
千砂・一砂・水無瀬・八重樫……
それぞれの想いが絡み合い
物語は一つの結末に向かって加速していく——
2月24日発売
冬目 景
Kei Toume
バーズコミックス◆B6判◆定価590円＋税
◆描き下ろしページあり
ひつじ
羊のうた 7
同時発売
羊のうた 7
限定フィギュア付バージョン
◆原型製作・浅井真紀
◆価格2200円＋税
発行◆幻冬舎コミックス
発売◆幻冬舎
◆B6判
◆定価各540円＋税
[羊のうた]①～⑥絶賛発売中




9784872337365

定価(本体価格950円+税)

1920095009506

ISBN4-87233-736-0 C0095 ¥950E